FRONTIER BRAIN™
フロンティアブレイン

取扱説明書

CD-ROM for Windows®95
ME218-J1

このたびはコナミの「フロンティアブレイン™」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

⚠ 注意

健康上のご注意

●次のかたは、ご使用の前に医師と相談するか、ご使用をお止めください。また、ゲームをしているときにも同じような症状が起きたときは、すぐにゲームを止め、医師の診察を受けてください。
・強い光の刺激や点滅、および画面を見ているときに、筋肉が全身的、または部分的にけいれんしたことがある。
・ゲームをしているときに、意識不明になったことがある。

●手や腕に障害が認められたり、疲れているときは、ゲームをすることで症状が悪化する原因になることがあります。ゲームをする前に、医師に相談することをおすすめします。

●ゲームをするときは、明るい室内でできるだけ画面から離れてください。長時間のゲームはなるべくお避けください。やむを得ない場合は、1時間ごとに20～30分の休憩をとって目を休めてください。また、睡眠不足などで疲れているときは、ゲームをしないようおすすめします。

●ゲーム中にめまいや吐き気など、乗り物酔いに似た症状を感じたときは、ご使用を止めてください。その後も不快な症状が続くときは、医師の診察を受けることをおすすめします。

●ゲーム中に手や腕に疲れや痛みを感じたときは、ご使用を止めてください。その後も不快な症状が続くときは、医師の診察を受けることをおすすめします。

使用上のご注意

●本製品は、コンピューター専用のCD-ROMです。AV機器などのCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、それらの機器では絶対に使用しないでください。

●CD-ROMを取り扱う際には、次のことを守ってください。
・指紋や、きずを付けない
・故意に汚したり、シールなどを貼らない
・ペンなどで書き込まない
・CD-ROMやケースの上に重い物を載せたり、踏んだりしない
・使用後はCD-ROMを元のケースに戻す

保管上のご注意

●CD-ROMを保管するときは、次の場所を避けてください。
・幼児の手が届く場所
・直射日光のあたる場所
・湿気などで結露する場所
・冷暖房器具の熱が直接あたる場所
・ほこりの多い場所
・強い磁気や電波を発生する機器の近く

●CD-ROMをお手入れするときは、シンナーやベンジンなどの溶剤は絶対に使用しないでください。眼鏡クロスのような柔らかい布で、中心部から放射状に軽く拭いてください。市販のクリーナーのご使用をおすすめします。

●CDが変形したり、破損しているときは、その状態では絶対に使用しないでください。正常にゲームができなくなったり、ドライブ装置が故障する原因になります。

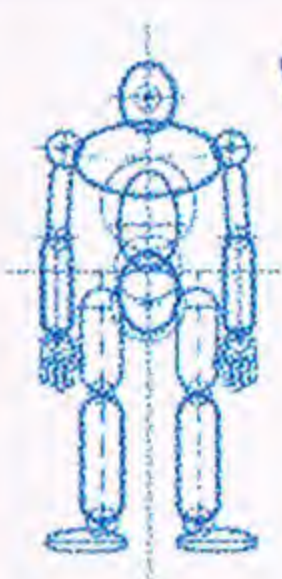
■パソコン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
■このディスクを賃貸業に使用することを禁じます。
■この取扱説明書を無断で複製（コピー）することを禁じます。
■このソフトを無断で複製（コピー）することおよび解析することを禁じます。

CONTENTS

FRONTIER BRAIN
フロンティアブレイン™

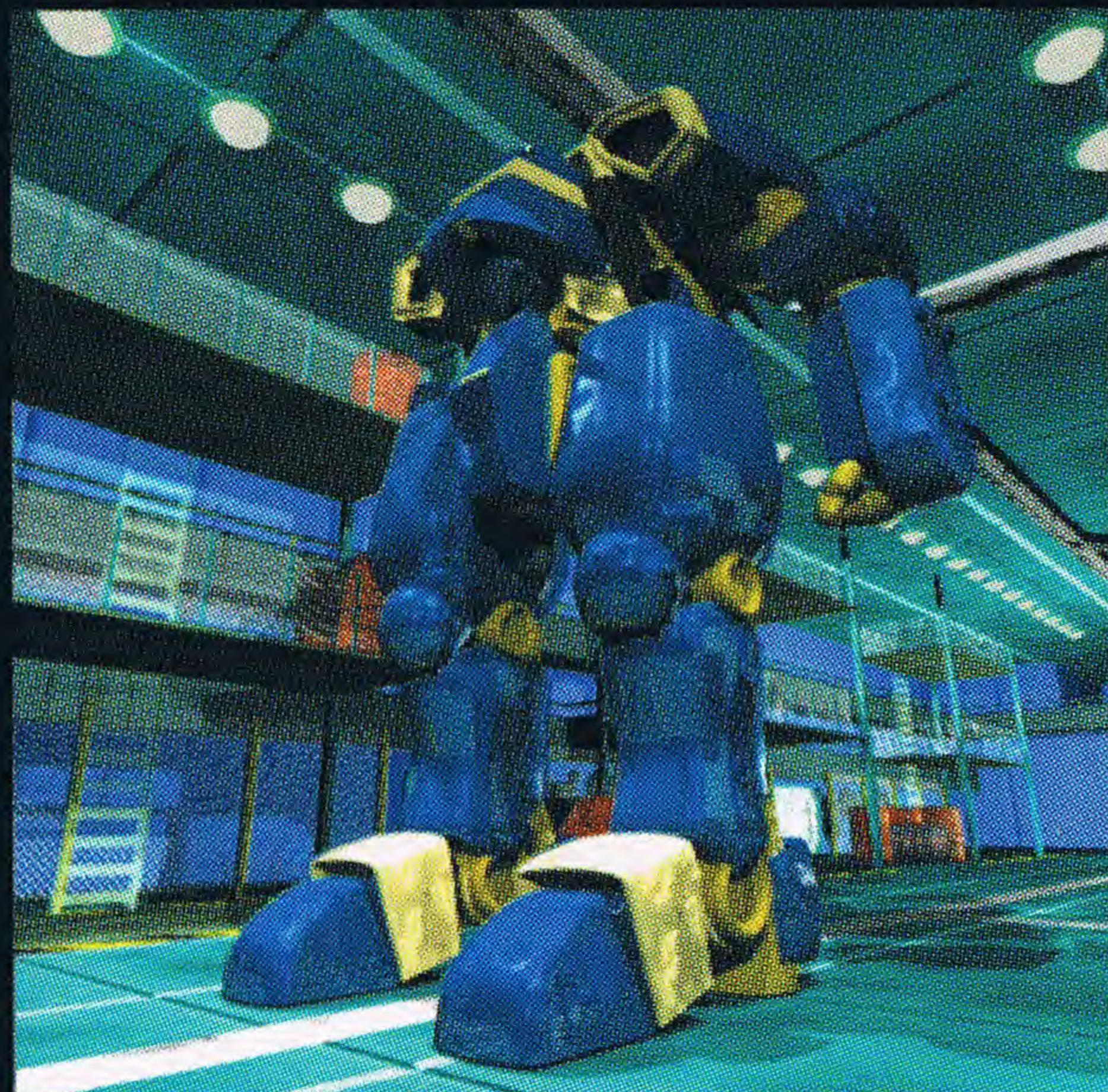
動作環境

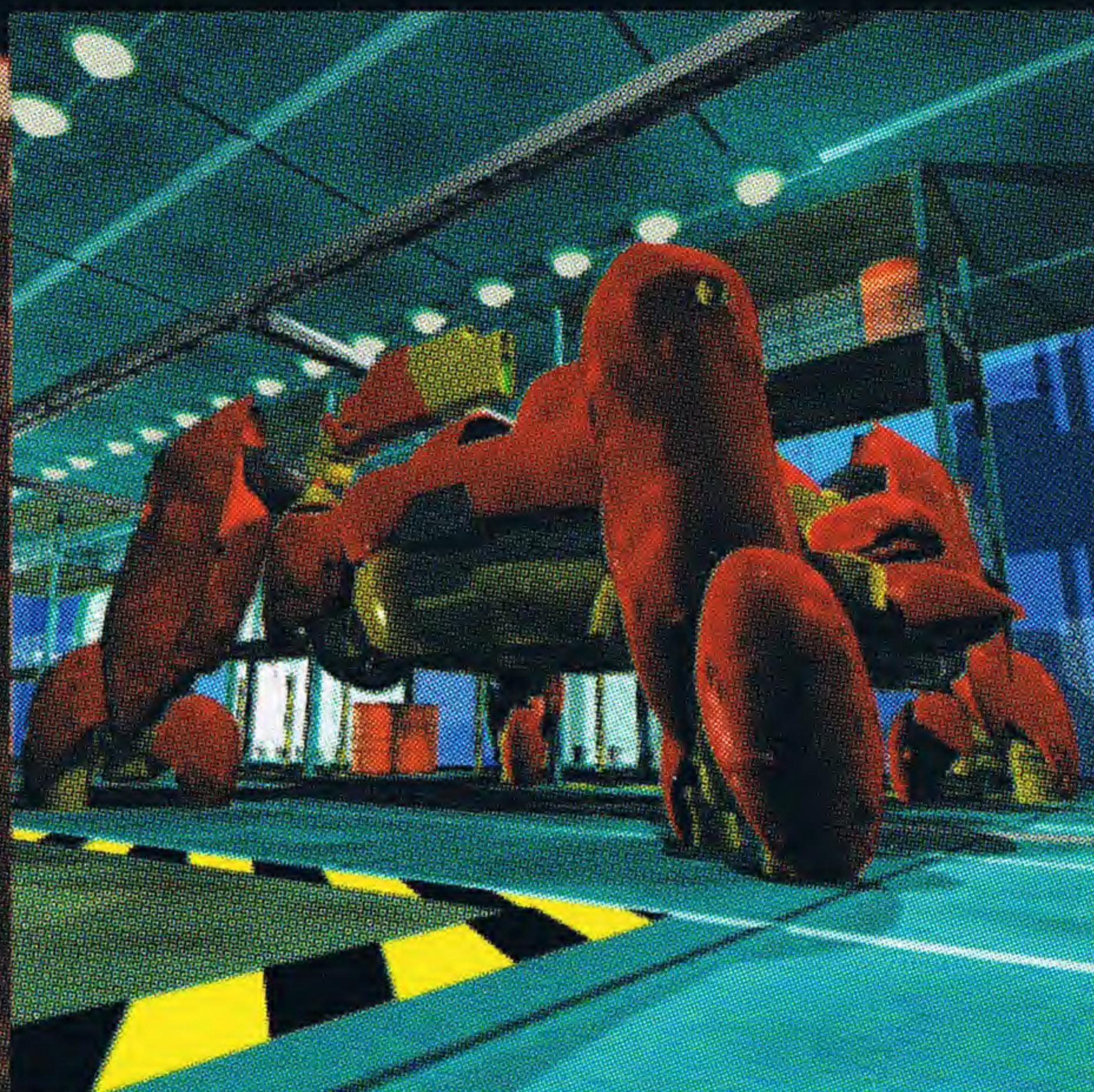
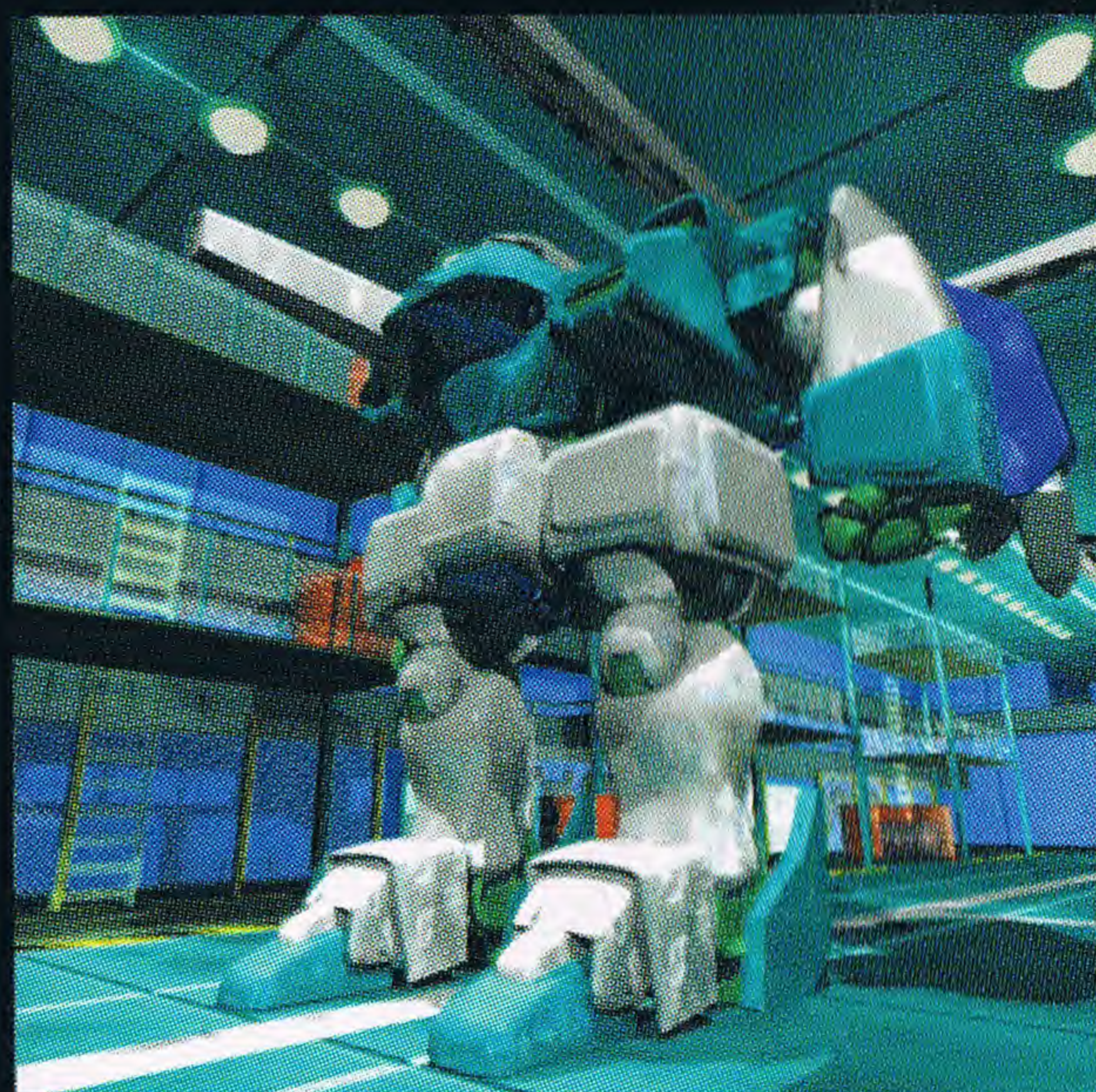
ご注意
ゲームを動作させるにはハードディスクに40MB(ﾒｶﾞﾊﾞｲﾄ)程度の空き容量がインストール以外に必要となります。ご使用のWindows95のドライバがDirectXに対応していない場合、ご使用の機種のハードウェアメーカーから新しいドライバを入手する必要があります。ゲームの正常な動作に支障をきたす恐れがありますので、他のアプリケーションソフトを終了させてから遊ぶことをお薦めします。

	必要システム構成	推奨システム構成
OS	Windows95日本語版	―――
対応CPU	Pentium75MHz以上	Pentium133MHz以上
必要メモリ	16Mバイト以上	32Mバイト以上
ハードディスク容量	70Mバイト以上	―――
ディスプレイ解像度	800x600ドット、256色	―――
VRAM	1M 以上	―――
サウンドボード	DirectSound対応のサウンドボード	―――
グラフィックボード	DirectDraw対応のグラフィックボード	―――
CDドライブ	4倍速以上	―――

W.A.N
WORLD ACADEMY OF NEW BREEDERS

HISTORY OF THE

太陽系外惑星圏に入植を始めた人類は木星衛星ガニメデにその中央政権の府を移し、
宇宙暦に年号を改めた。そして、かつてない大規模な宇宙開拓時代が始まった・・・

太陽系は人知れぬ鉱脈を求める開拓者たちであふれ 一攫千金を夢見る者どもは、続々と星ぼしの狭間に消えていったが……地球の温室で育った者を待っている運命は希望や巨万の富ではなかった。予測不可能な事故…災害…未知の業病による苦痛・困難・挫折という文字があるのみであった。
ほんの数年間の間に、宇宙に命を散らした者は推定でも、261万名におよぶという、
後に人々は「これは無軌道な犠牲者たちである」と語った。

これ以上の無益な犠牲を減じ安全かつ効率的に宇宙開拓を進めるためガニメデ中央機構は、無人機を計画､惑星開発目的用大型ロボット(Development Object Giantrobot)通称DOG「ドッグ」を完成させた。
これは数種類の命令チップの組み合わせによるプログラムで自動行動をおこなう人型機械であり命令チップの組み合わせ次第でさまざまな状況に対応できる優れたマシンであった。
やがて､DOGのプログラムやメンテナンス､カスタマイズを専門的におこなう技能者が職業として成立し､徐々に宇宙開発の根幹を成すまでに成長していった｡宇宙開拓者たちは彼らの事を指して｢BRain Electronic Engineer & Dog Expert Reformer｣､略してBREEDER「ブリーダー」と呼んだ。

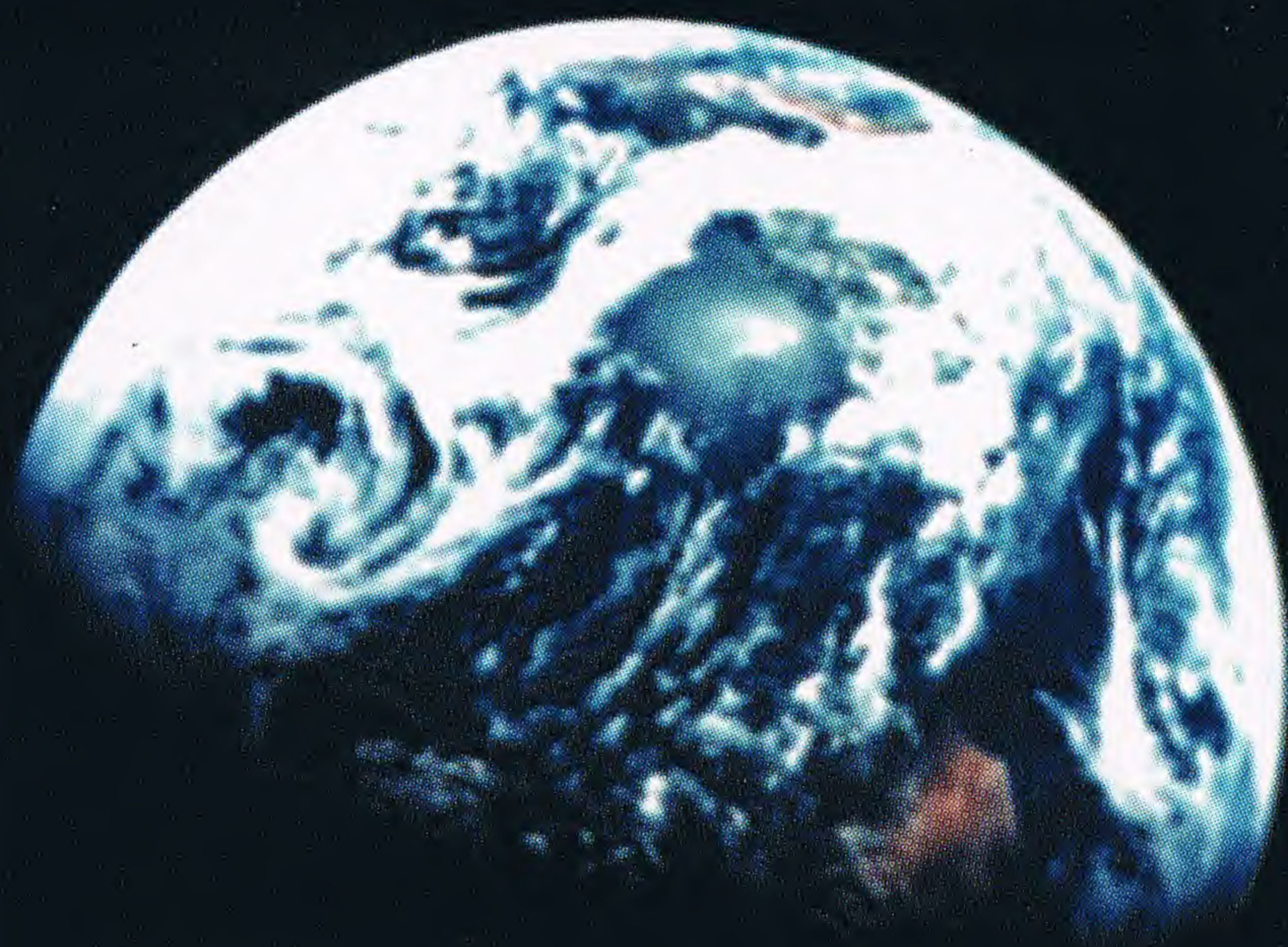
彼らの技術によって､宇宙開拓は飛躍的に安全なものとなっていった……
SPACE CHRONO　0097……
その頃のDOGは惑星開拓用から軍事戦闘用へと変容し、用途を変えていた……DOGは、新たな野心の道具となったのだ。結果、DOGを利用したテロリズム、重犯罪が多発。
ガニメデ当局は、これに対処すべくBREEDERを全太陽系規模で管理､育成､統括する組織｢World Academy of New breeders｣、W･A･Nを設立した。
W･A･N出身のBREEDERたちの活躍により表面的にはDOGによる犯罪は減少したかに見えた。しかし……DOGは、テロリストどもの手によって太陽系外縁開拓地より、ガニメデ中央機構を脅かす兵器として地下に消えていっただけだったのである……

この事態にあって、W･A･Nは連合宇宙軍の統括下におかれエリートBREEDER育成機関・対テロ組織へと変化していった…
事実上、太陽系外縁開拓地において開拓者を守る唯一の武装機関として……
W･A･Nには最高のBREEDERにのみ与えられる究極の称号がある。その称号を獲得した者はBREEDERの中だけではなく 連合宇宙軍内においてもトップの地位と権限を与えられるのである。

そして、その称号の名は､こう呼ばれている……　FRONTIER BRAIN……

FRONTIER BRAIN

WAN
WORLD ACADEMY OF NEW BREEDERS

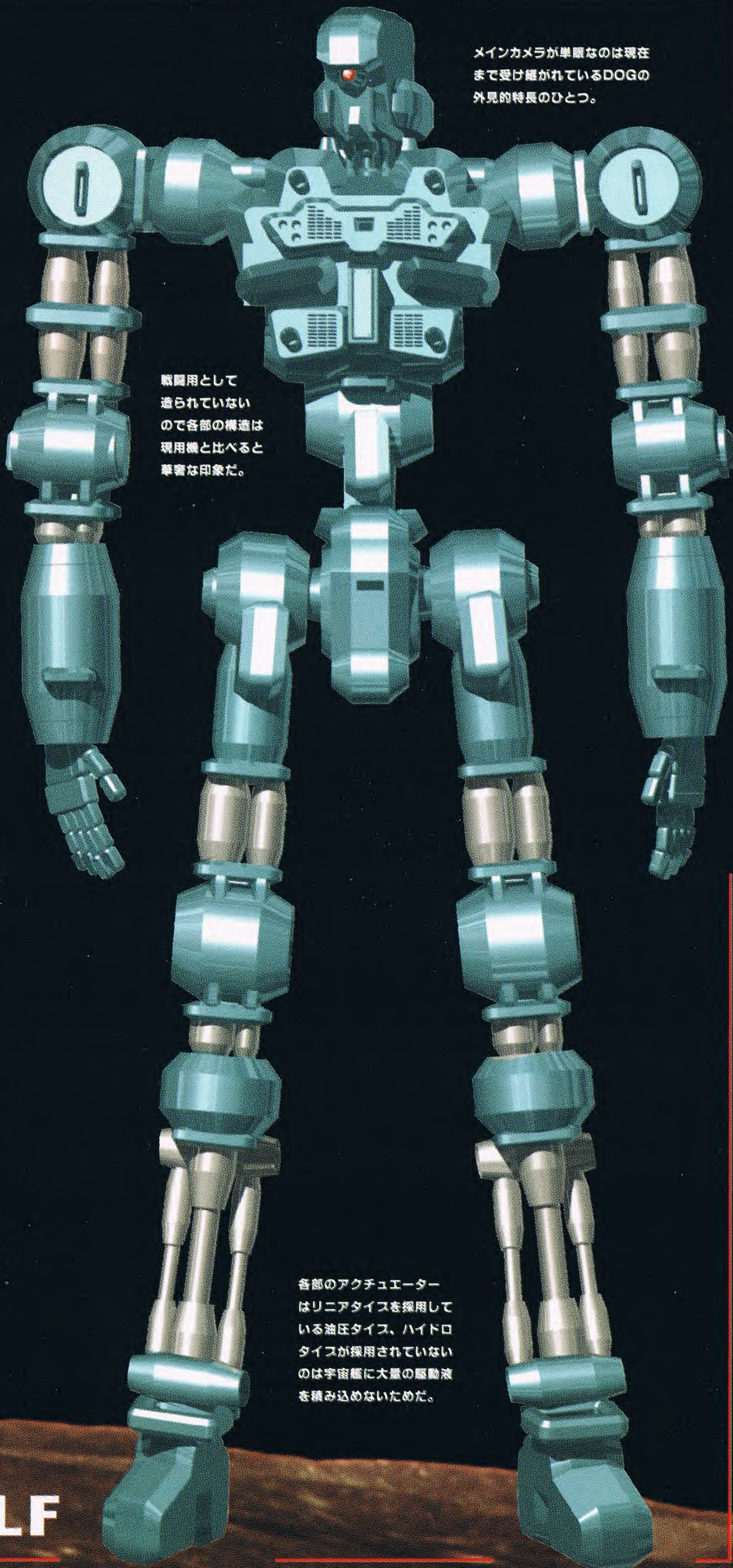
プロトタイプDOG/試作無人機

相次ぐ宇宙開発のアクシデントにガニメデ政府がとった対応策は無人機による惑星開発だった。ガニメデ政府は認めないが、実際のDOGの試作原型機は個人の宇宙開拓技術者によって製造された。原型機では同タイプのマニピュレーター

4本を人間の手足に見立てて製作されているためカウリングを外した状態だと腕部、脚部アクチュエーターが共通パーツで造られているのが良く分かる。この試作機の愛称はWOLF。

WAN所属の恒星間宇宙艦バーナード号。軌道上から惑星上にDOGを降下させるパラトループキャリアー。この艦に乗りBREEDER試験の旅に出るのだ。
全長/873M　最大幅/312M　搭載DOG/283機

左のものがW.A.Nの正式マーク。
右のものは略称、艦やDOGに付けられる。

W.A.N
WORLD ACADEMY OF NEW BREEDERS

WAN

メインカメラが単眼なのは現在まで受け継がれているDOGの外見的特長のひとつ。

戦闘用として造られていないので各部の構造は現用機と比べると華奢な印象だ。

各部のアクチュエーターはリニアタイプを採用している油圧タイプ、ハイドロタイプが採用されていないのは宇宙艦に大量の駆動液を積み込めないためだ。

PLOTTYPE DOG WOLF

インストール

本製品はハードディスクにインストール(セットアップ)して使用します。 インストールは以下の手順で行ってください。

1 本製品をプレイするにはハードディスクにゲームのプログラムやデータなどを転送する必要があります。CD-ROMをドライブに入れるとオートプレイ機能により自動的にインストールプログラムが起動します。

2 画面の表示・説明を確認したら「次へ」ボタンをクリックすることで進んでください。

3 次へ進むと「インストール先の選択」が表示されます。
「次へ」をクリックするとセットアップを開始します。
※選択されているハードディスクドライブやインストール先ディレクトリを変更したい場合は「参照」をクリックしてください。

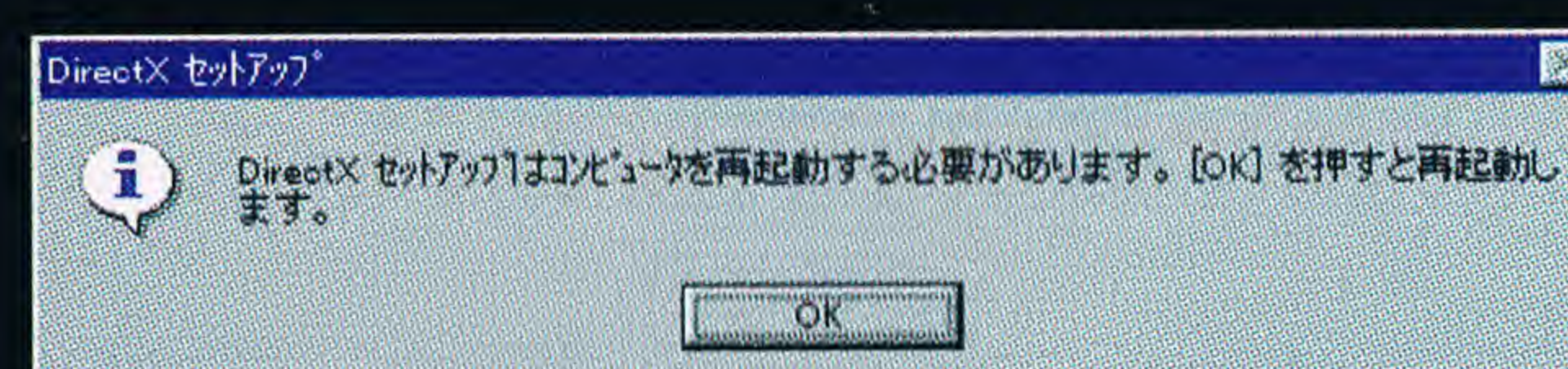
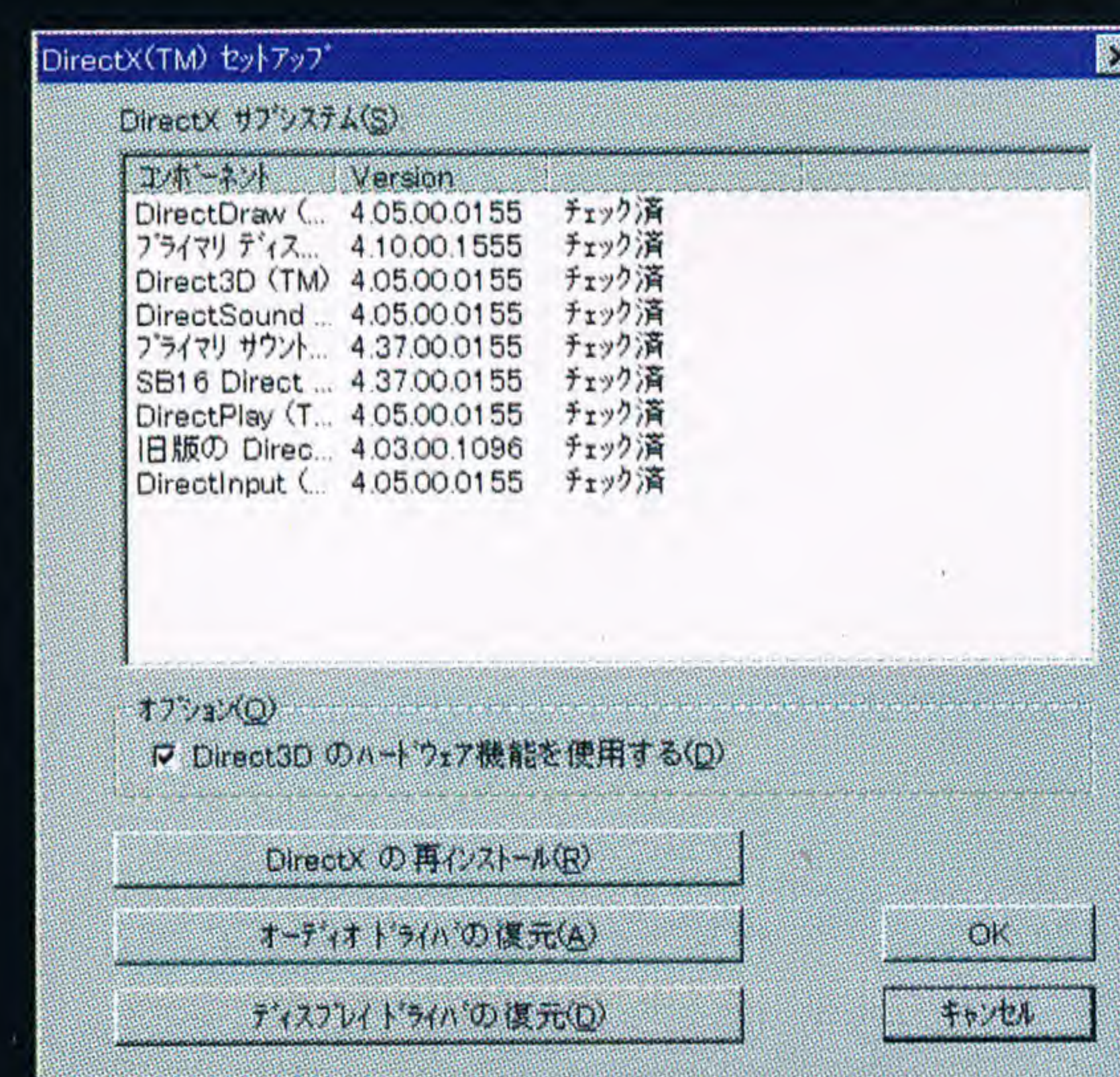
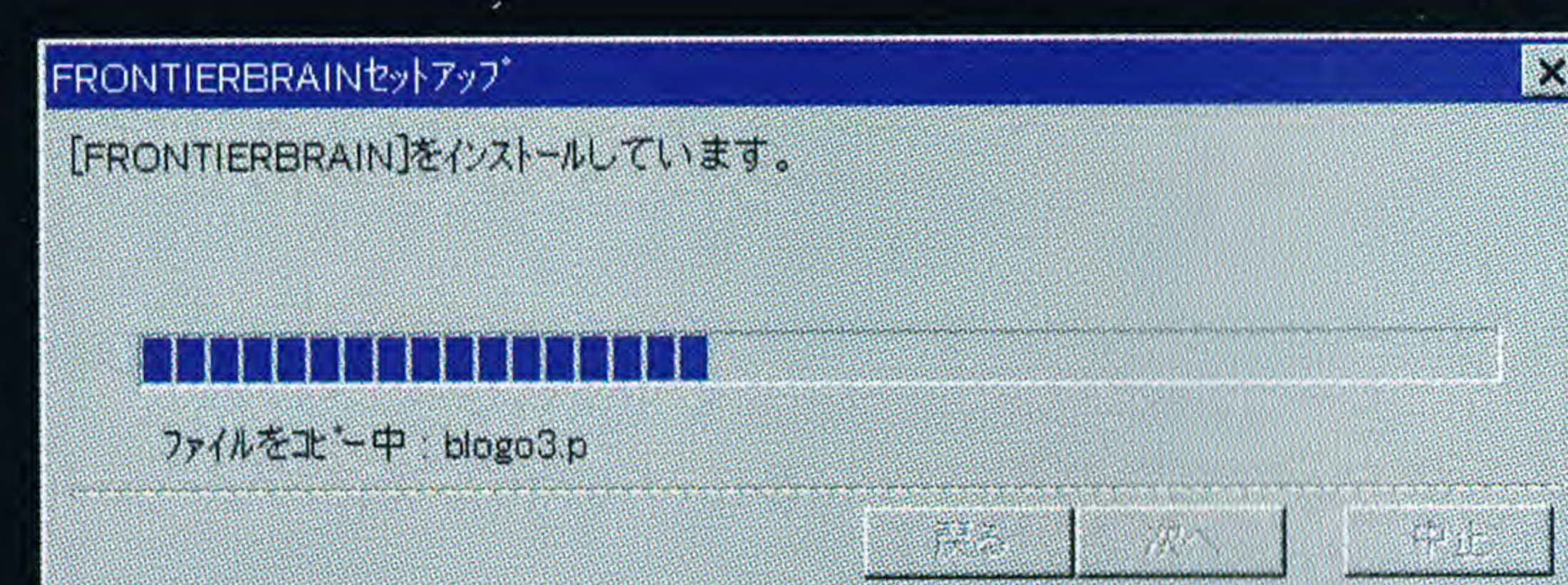
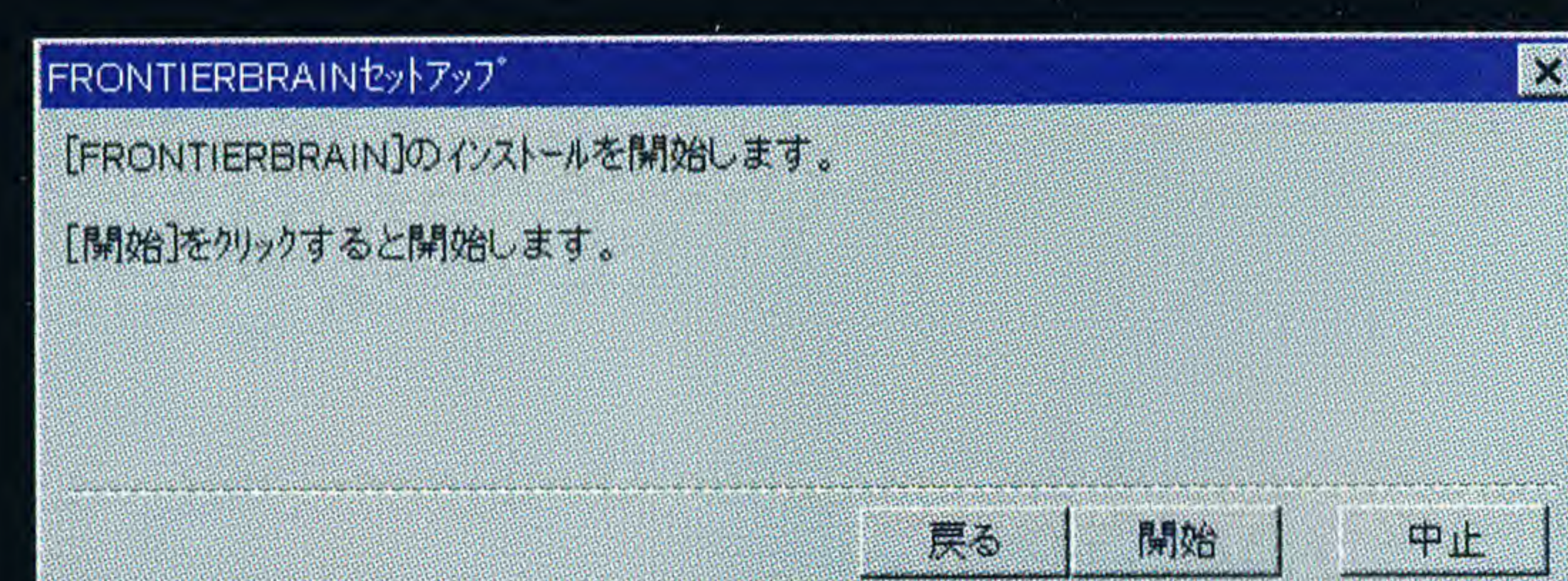
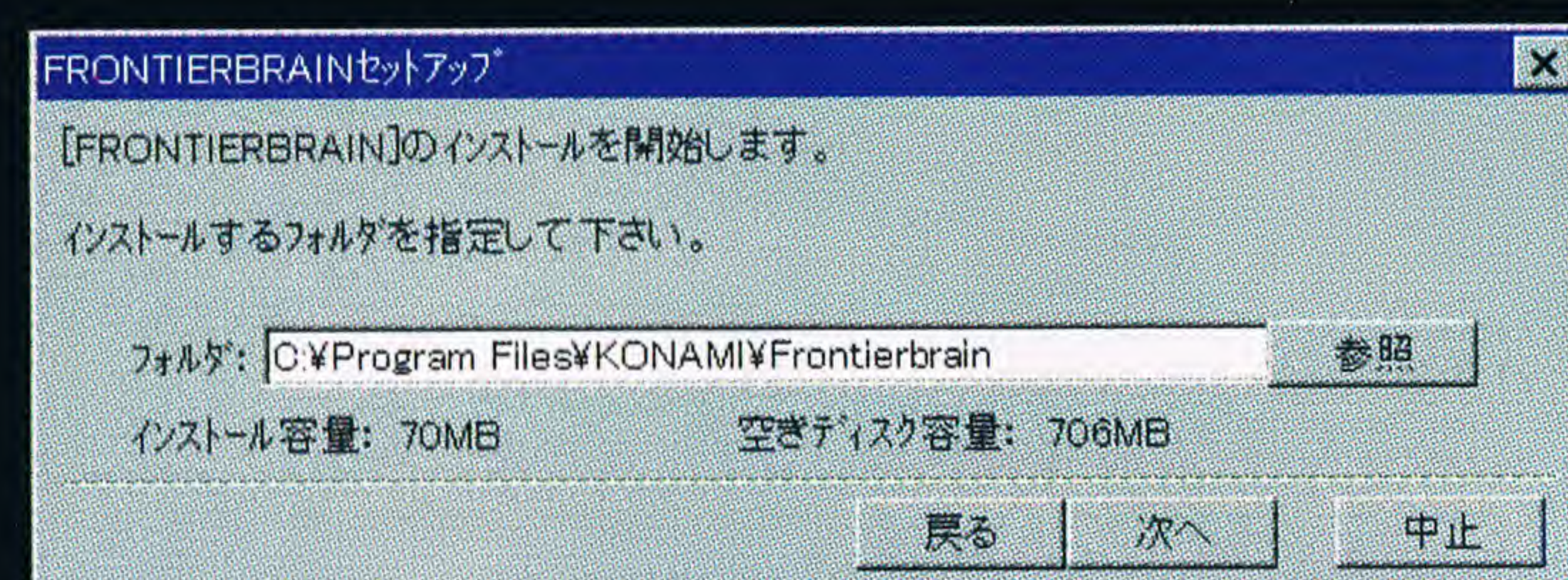
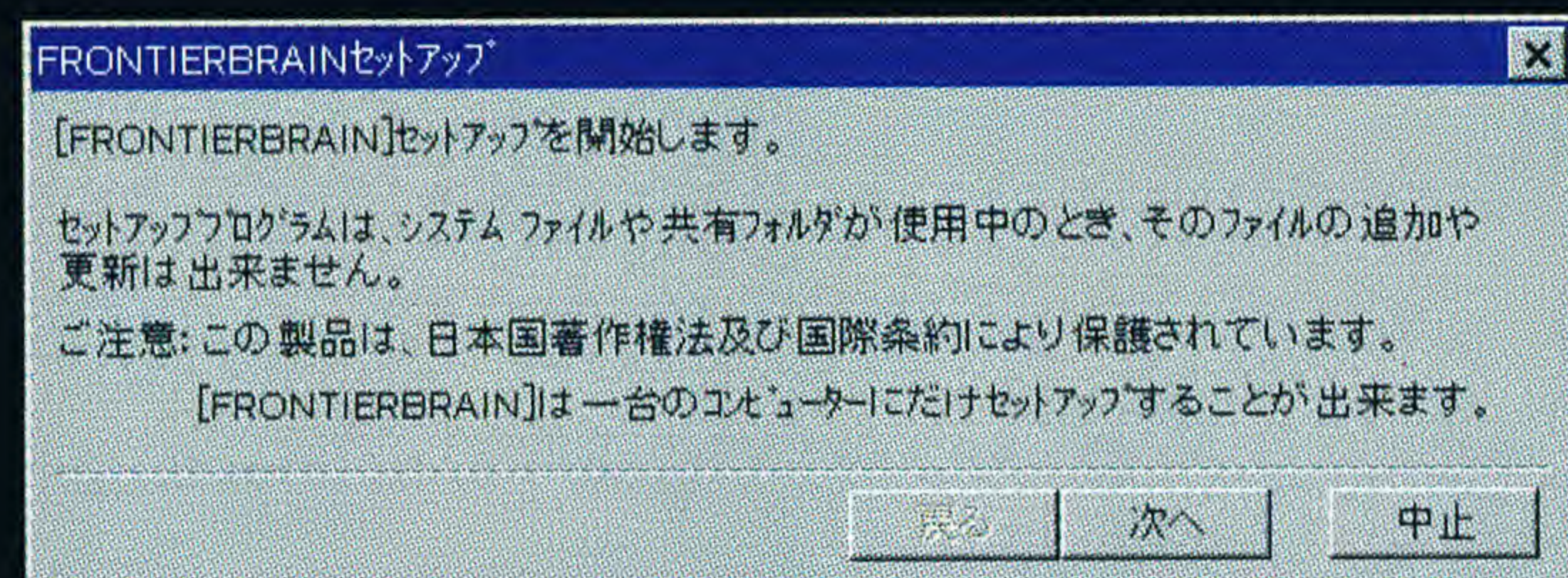
4 インストールを中止したい場合は、キャンセルボタンを押します。

5 Direct X® 5のインストール
本製品をプレイするためにはDirect X®が必要になります。
「フロンティアブレイン」のインストールが完了すると、Direct X®のインストール画面になります。
※付属しているDirect X®の使用をお薦めします。

6 既にDirect X® 5をインストール済みの方は「キャンセル」を選択してください。これでインストールは完了です。

7 Direct X® 5をインストールされていない方は「Direct Xの再インストール(R)」を選択してください。セットアップが開始されます。

8 セットアップが終了すると再起動が必要になります。これでインストールは完了です。

注意：Direct X® 5をインストールする際に新しい特殊なドライバーを使用されていた場合、再インストールが必要になる場合があります。

アンインストール

本製品が不要になったら、以下のようにしてゲームをアンインストール(削除)してください。

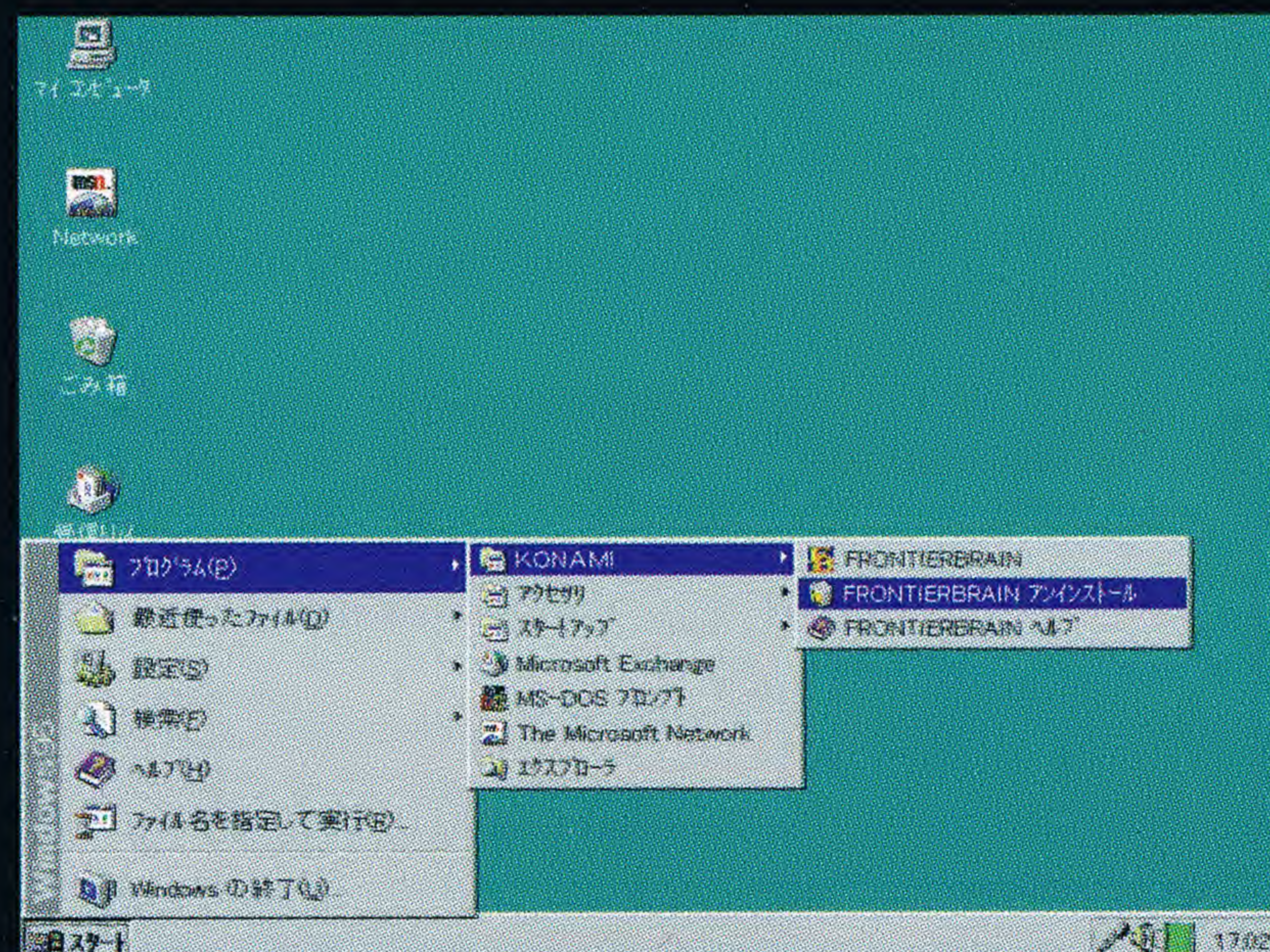
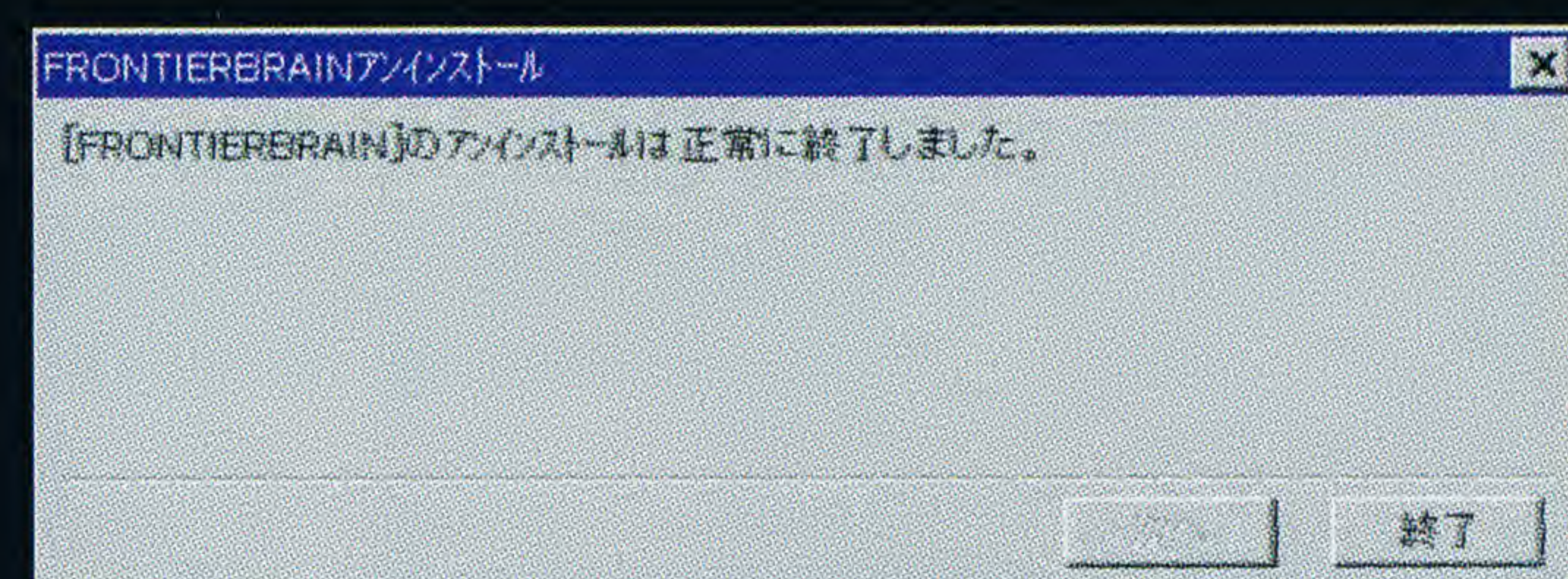
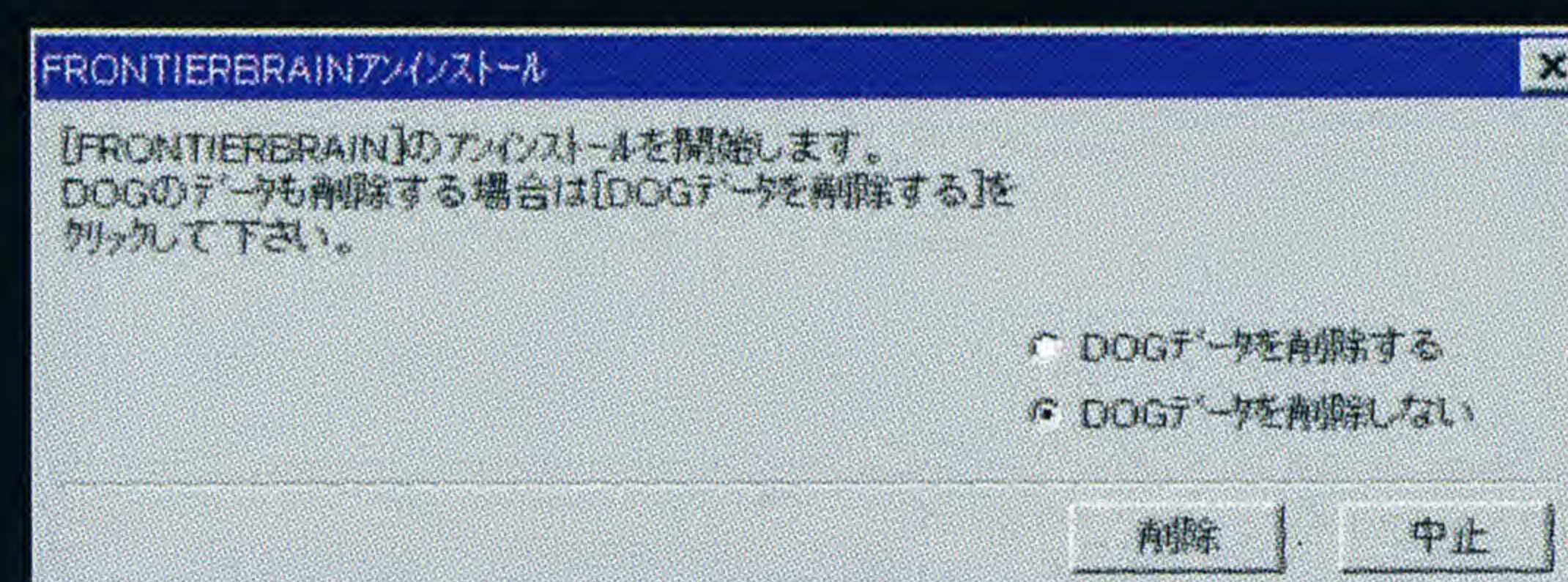
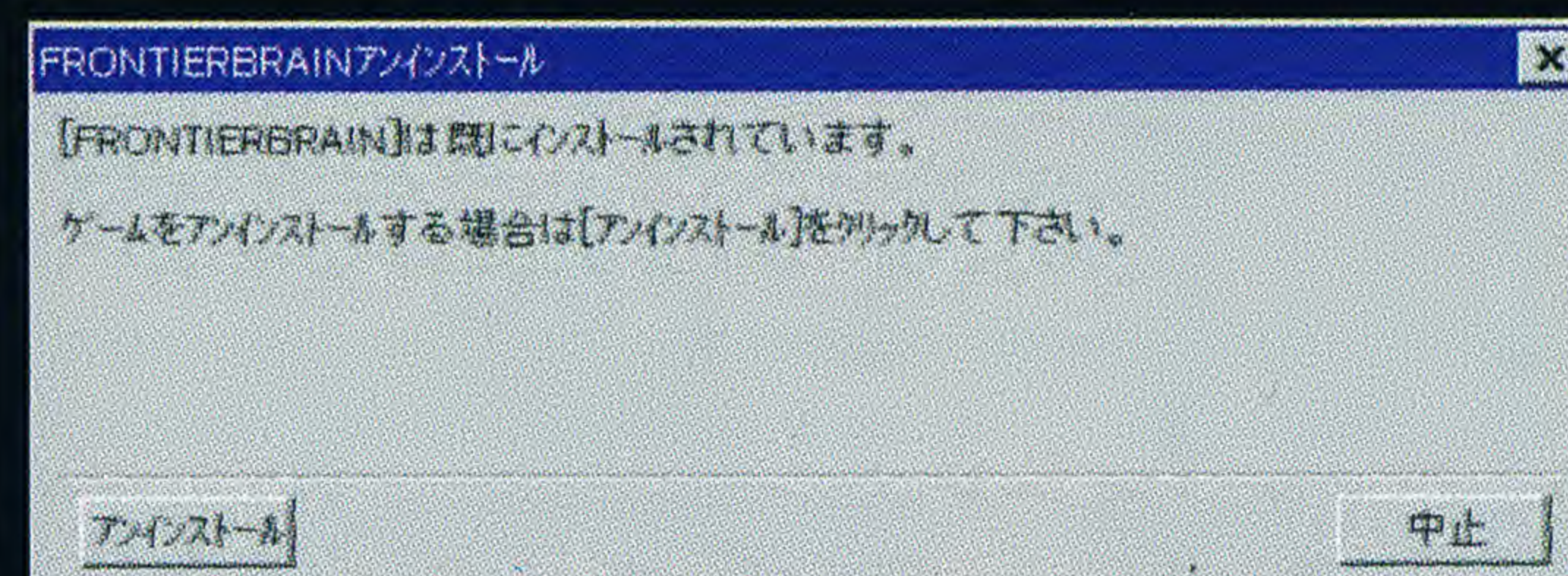
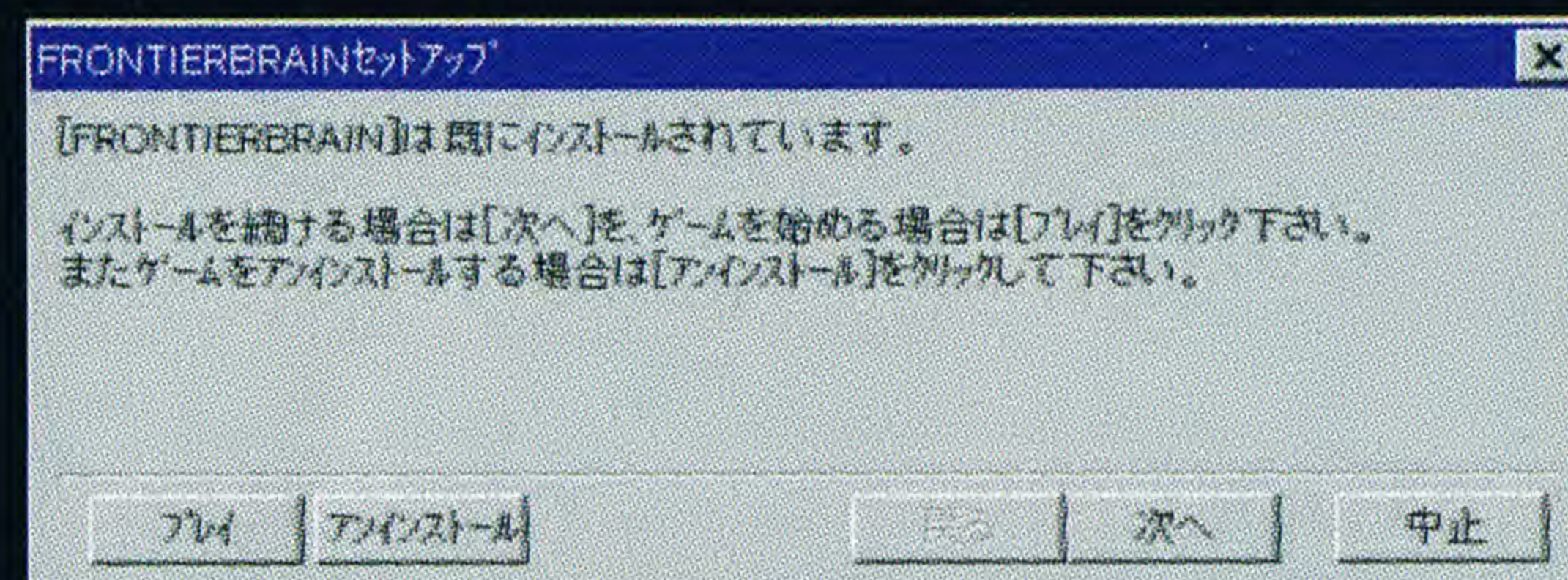
1. アンインストーラを起動させる為に、CD-ROMをドライブに入れてください。

2. アンインストーラを起動させる方法は2つあります。
A)オートプレイ機能によりインストーラーを起動させる。
B)スタートメニューから「プログラム」の「KOMANI」の中にある「FRONTIERBRAINアンインストール」を選択する。

3. 起動画面の表示を確認したら「アンインストール」ボタンをクリックすることでアンインストールの準備を始めます。

4. DOGデータも削除する場合は「DOGデータを削除する」をクリックしてチェックマークを入れてください。

5. アンインストールを開始する為には「削除」ボタンをクリックして選択します。

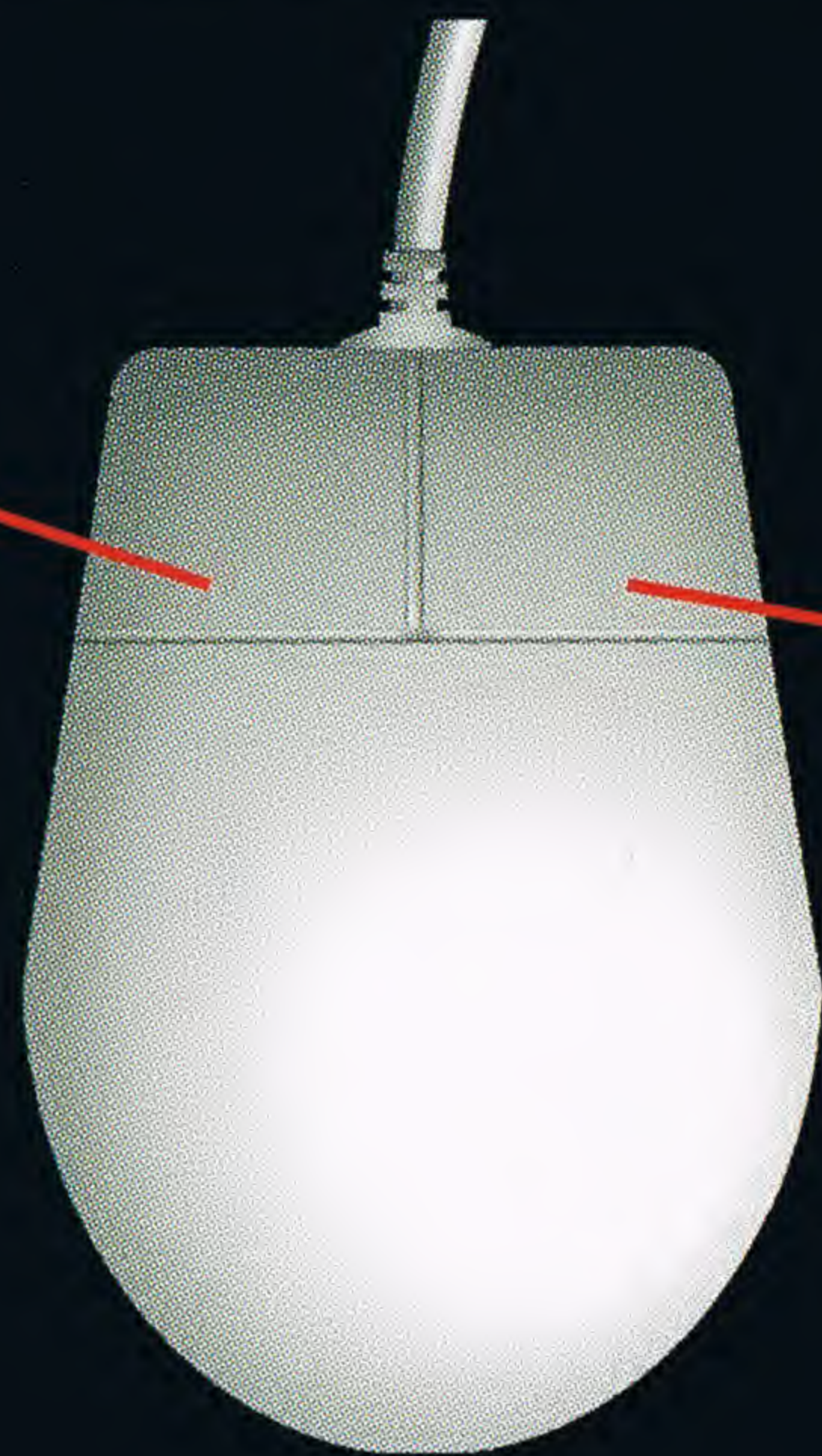
6. ゲームのアンインストール完了メッセージが表示されたら「終了」ボタンをクリックしてください。アンインストールは終了します。

Set Up
FRONTIER BRAIN

操作方法

本製品は1～2人用です。マウス、キーボードの使い方は以下のようになっております。

PC用マウス

本ゲームは基本的にマウスによってゲームを進行します。ゲーム中、メッセージウィンドウ内に選択肢が表示されますので、その中からひとつ選択肢を決定してゲームを進行して下さい。

Left
選択肢の決定に使用します。

Right
思考回路の作成時に使用します。
(P13)

キーボード

本ゲームでは、キーボードは基本的にデータをセーブする際の名前の入力に使用します。
文字の入力は、欧文･カナのどちらでも入力ができます。

ファイルメニューの使い方

本ゲームでは、ゲームの開始と終了はファイルメニュー内のコマンドを使用して行います。また、プレイ中もファイルメニューから以下の情報を取り出すことができます。

ファイル

- ロード　保存していた思考回路を読み込みます。
- セーブ　BREEDER名がファイル名となって、作成した思考回路を保存します。
- ランキング　検定･ランキングポイントの上位２０体を表示します。
- 設　定　ゲームの環境設定画面に移ります。(P7「ゲーム設定の変更」参照)
- 終　了　ゲームを終了し、デスクトップ画面へ戻ります。

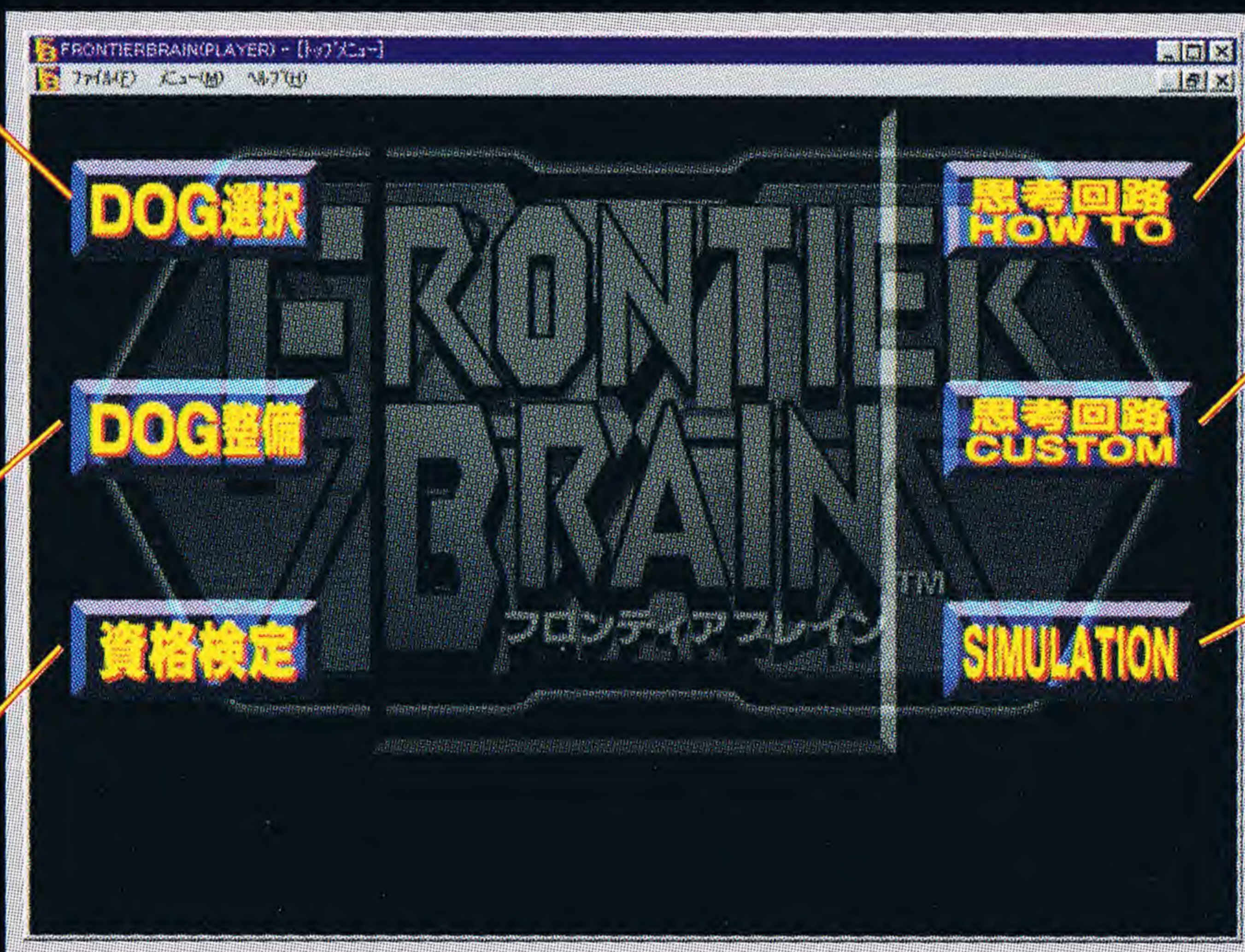
トップメニュー

コナミロゴの後、オープニングが始まりゲームがスタートします。ゲームの操作方法等で不明な点がありましたらタイトルバーの中の「ヘルプ」をクリックして開いてください。ここではゲームの全ての内容事項に関しての説明を読むことができます。
トップメニュー画面はゲームで使用する全てのモードがメニューバーとして表示されています。メニューバーを選択することにより、そのメニューに対応したメッセージウィンドゥが画面内に表示されます。メッセージウィンドゥ内の「決定」で選択メニューの実行、「キャンセル」でメッセージウィンドゥが閉じてトップメニュー画面に復帰します。また、どのメニューからでもトップメニュー画面に復帰することができます。

画面の見方とメニューバーの機能

DOG選択ボタン
使用するDOGを選択します。
「は　い」 現在のデータを継続してDOGを変更する。
「いいえ」 現在のデータを初期化してDOGを新規作成する。
「キャンセル」 直前の画面に復帰する。

DOG整備ボタン
DOG整備画面が開きます。

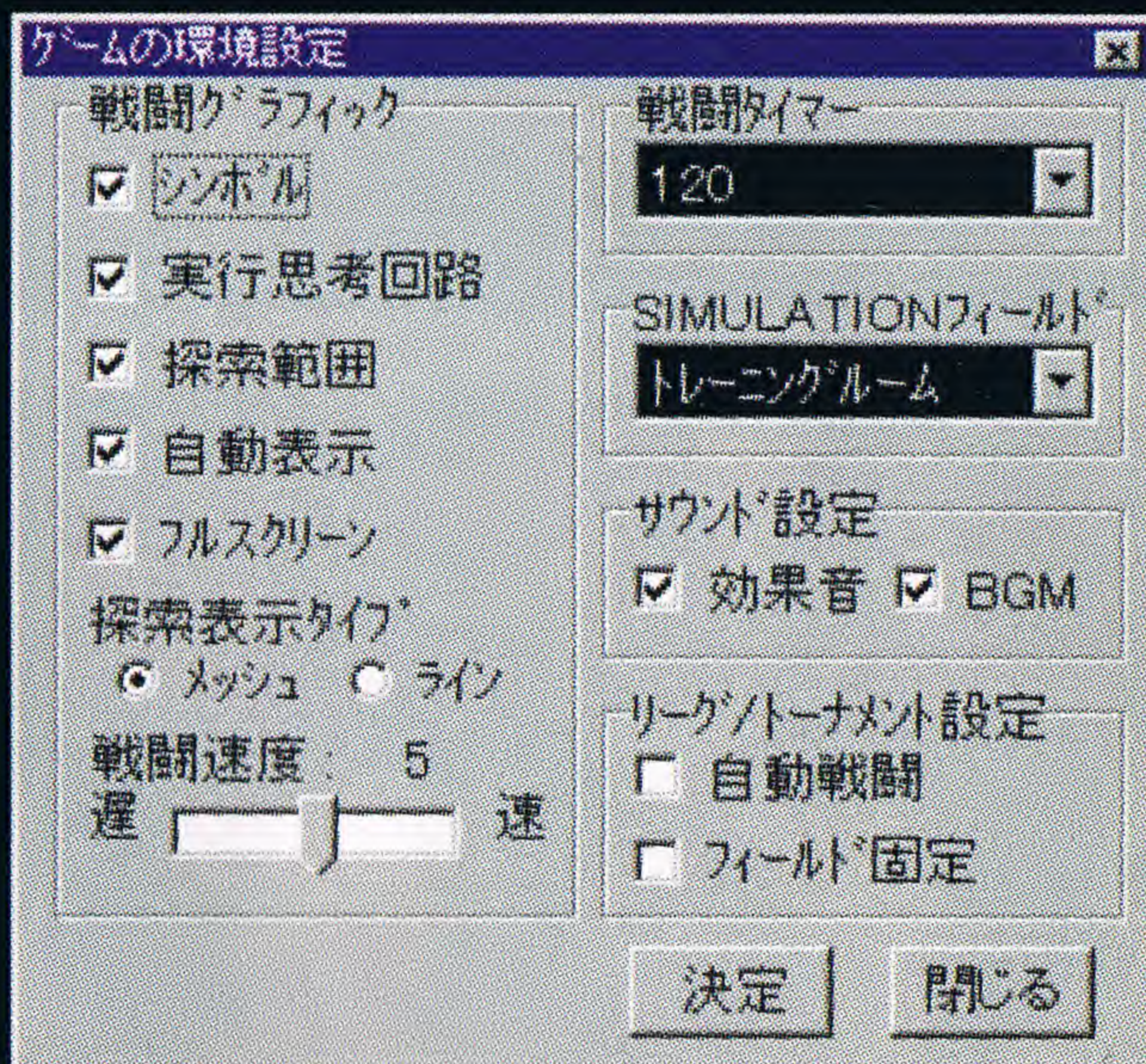
資格検定ボタン
資格検定画面が開きます。

思考回路ボタン(HOW TO)
思考回路作成画面(HOW TO)が開きます。

思考回路ボタン(CUSTOM)
思考回路作成画面(CUSTOM)が開きます。

「SIMULATION」ボタン
SIMULATION設定画面が開きます。

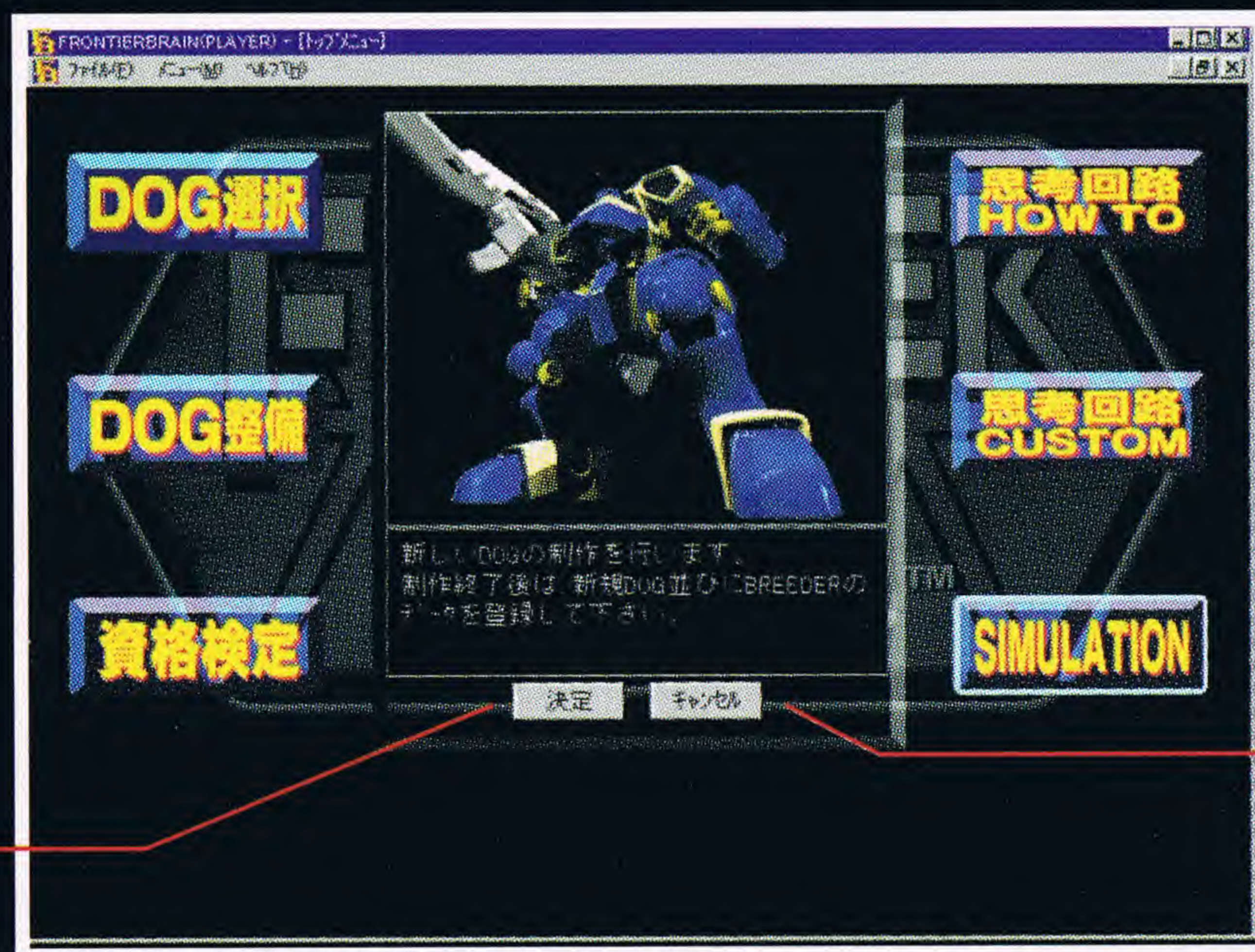
リーグ／トーナメント戦ボタン
リーグ／トーナメント戦受付画面が開きます。

リーグ/トーナメント戦のメニューバーはBREEDERの資格検定取得後に、この画面に追加表示されます。

ゲーム設定の変更

決　定/変更した設定が有効になります。
閉じる/直前の設定に復帰します。

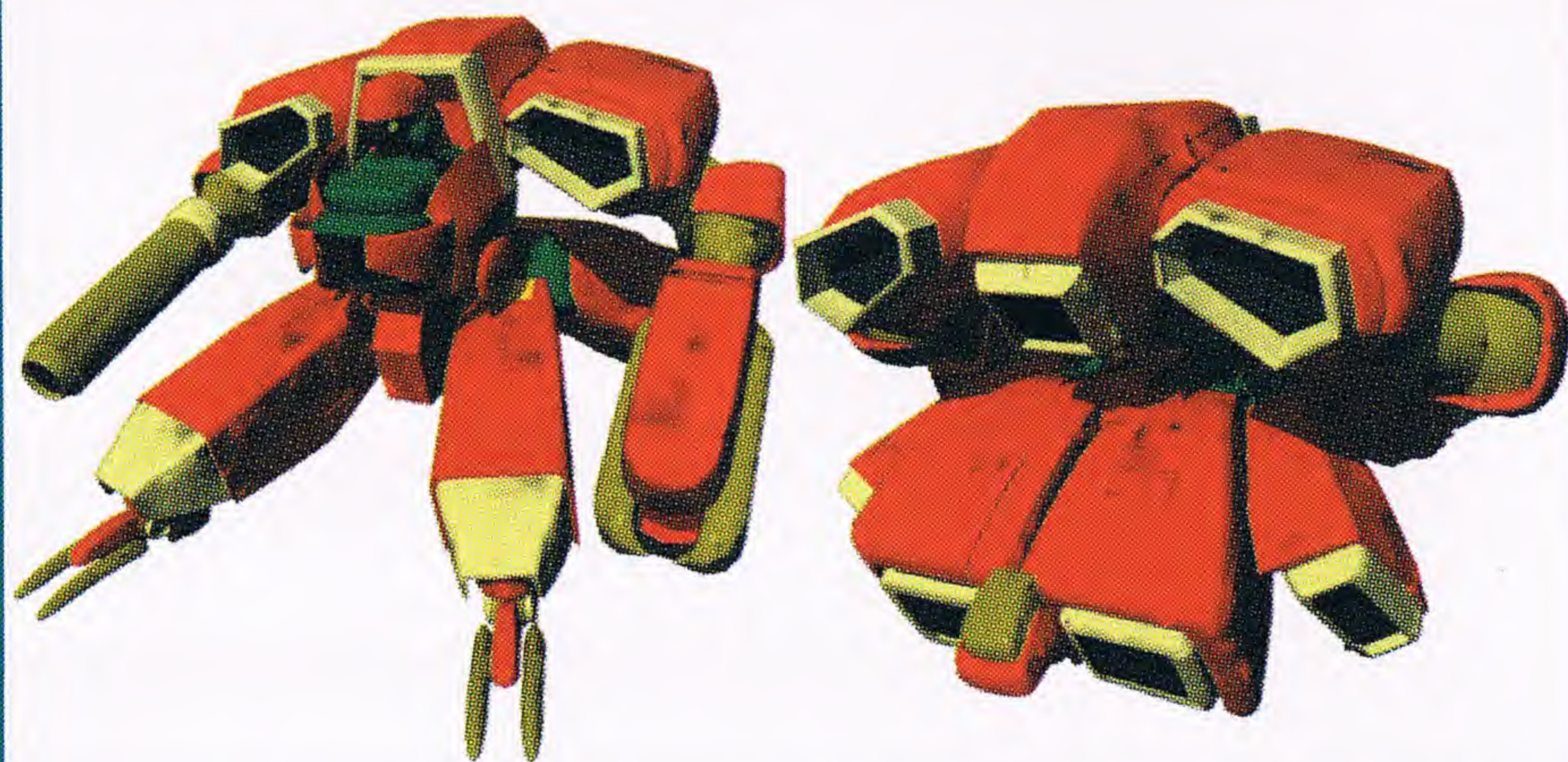
シンボル　敵味方のＤＯＧ番号の表示を制御します。
実行思考回路　戦闘中に実行中の思考回路の表示を制御します。
探索範囲　ＤＯＧの探索範囲の表示を制御します。探索範囲は、遠·中·近距離の３段階があります。
自動表示　戦闘中にＤＯＧ同士が近づいた時に画面の拡大のオン／オフを制御します。
フルスクリーン　戦闘画面をディスプレイモニター全体に表示します。(通常はオンにして置いて下さい。)
探索表示タイプ　探索範囲のグラフィック表示をメッシュ状、ライン状のどちらかに設定できます。
戦闘速度　戦闘の表示速度を設定します。
戦闘タイマー　戦闘時間を決めます。(資格検定モードにたいしては無効です。)
SIMULATIONフィールド　資格検定モード以外の戦闘で使用するマップを決めます。マップ固定が有効な場合は、この項目で選択されているマップを使用します。
サウンド設定　効果音、BGMのオン／オフを制御します。
リーグ／トーナメント設定
自動戦闘　この項目をオンにすると自動的にリーグ／トーナメントを行います。ゲーム設定ウインドウを開くと、この項目は自動的にオフになりますので、注意して下さい。
フィールド固定　この項目をチェックすると、リーグ／トーナメントで使用するマップを固定に設定されたマップのみで戦闘します。この項目がオフの場合は、使用するマップはコンピューターが毎回ランダムで選択します。

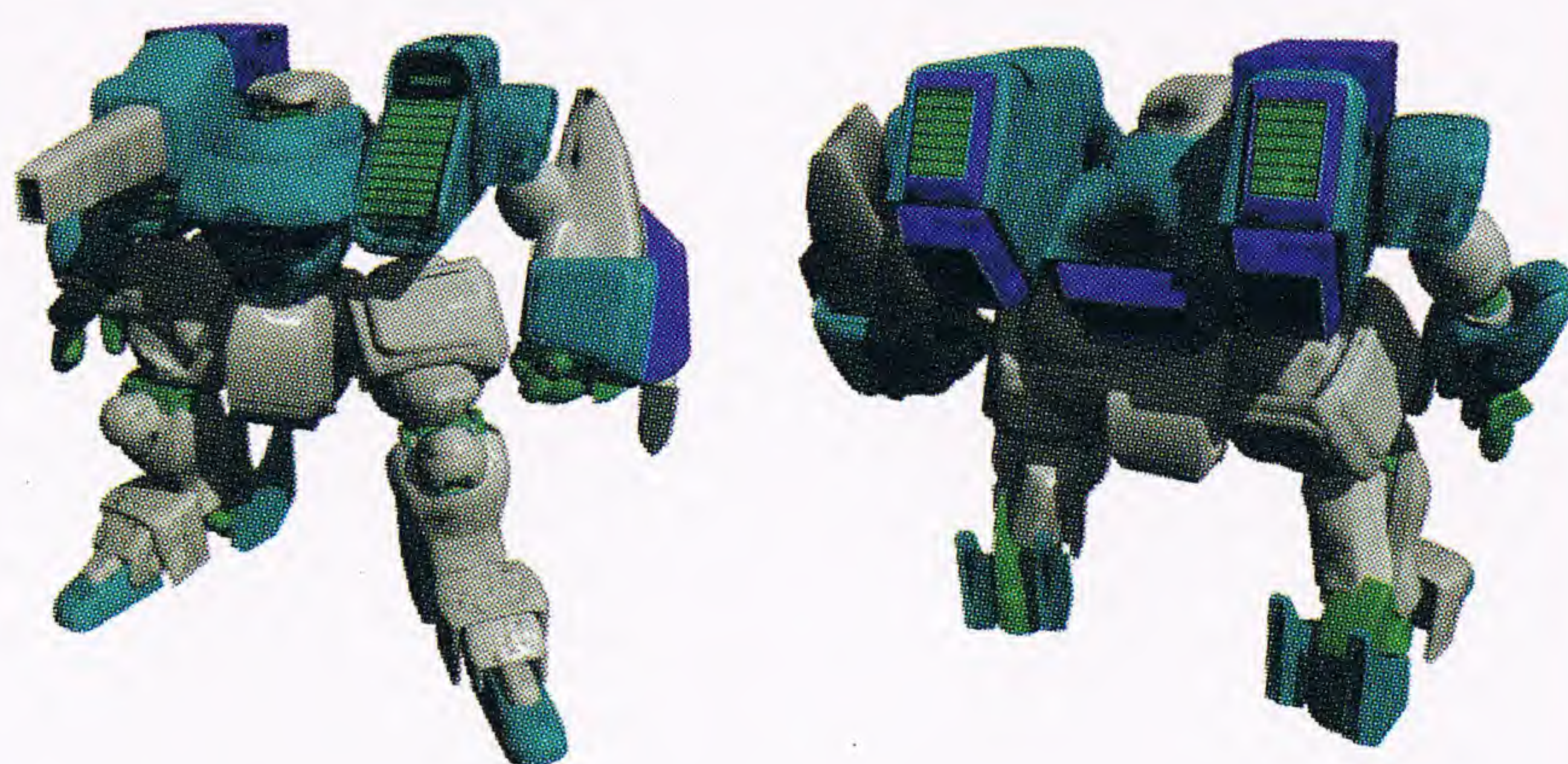
DOG選択

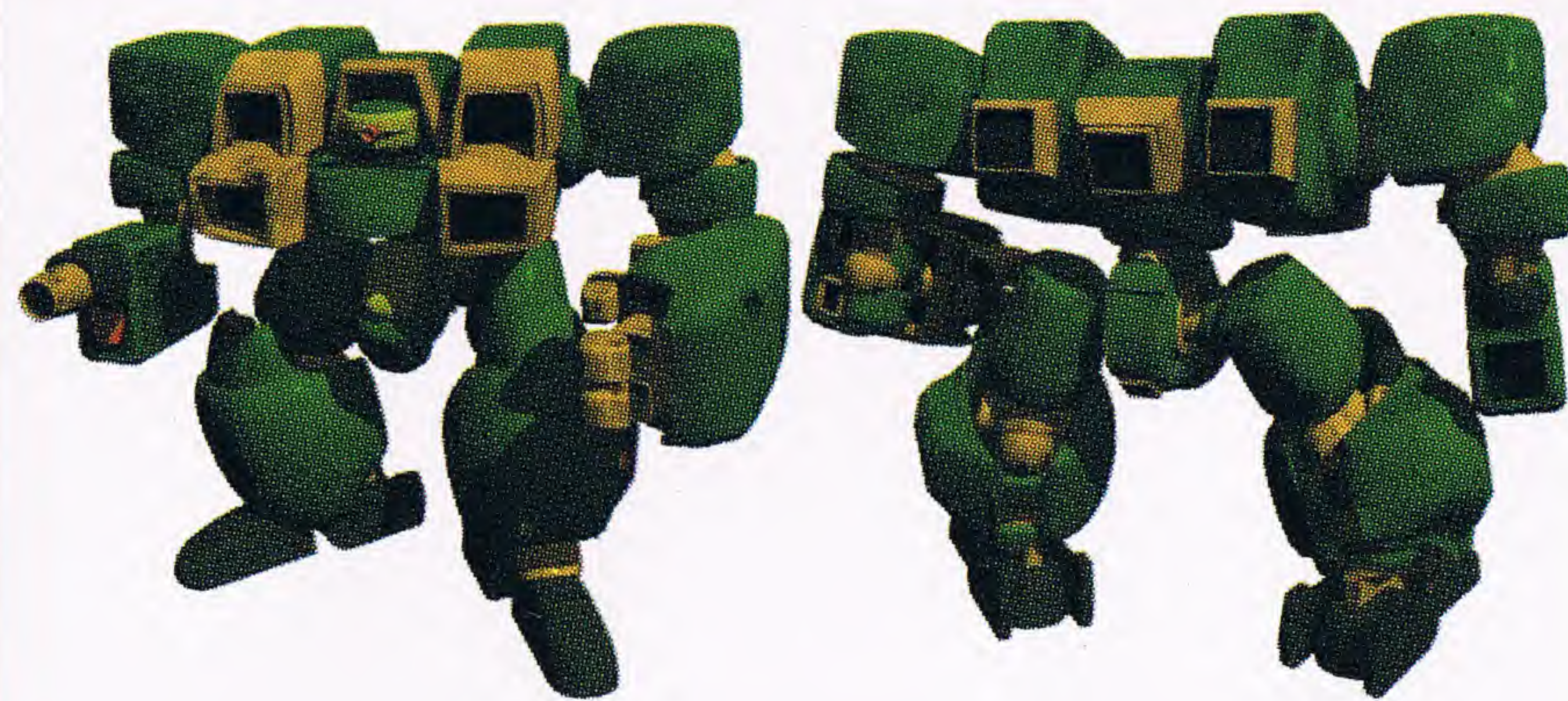
DOG選択では、プレイヤーが使用するDOGを選択、決定します。カタログボックス内のDOGを選択すると、ボックス内でDOGが回転し、全身の形状を見ることができます。同時に、画面中央にDOGのパフォーマンスデータが表示されます。

決定
DOG整備画面が開きます。

キャンセル
トップメニュー画面に復帰することができます。

カタログボックスからDOGを選択してクリックしてください。

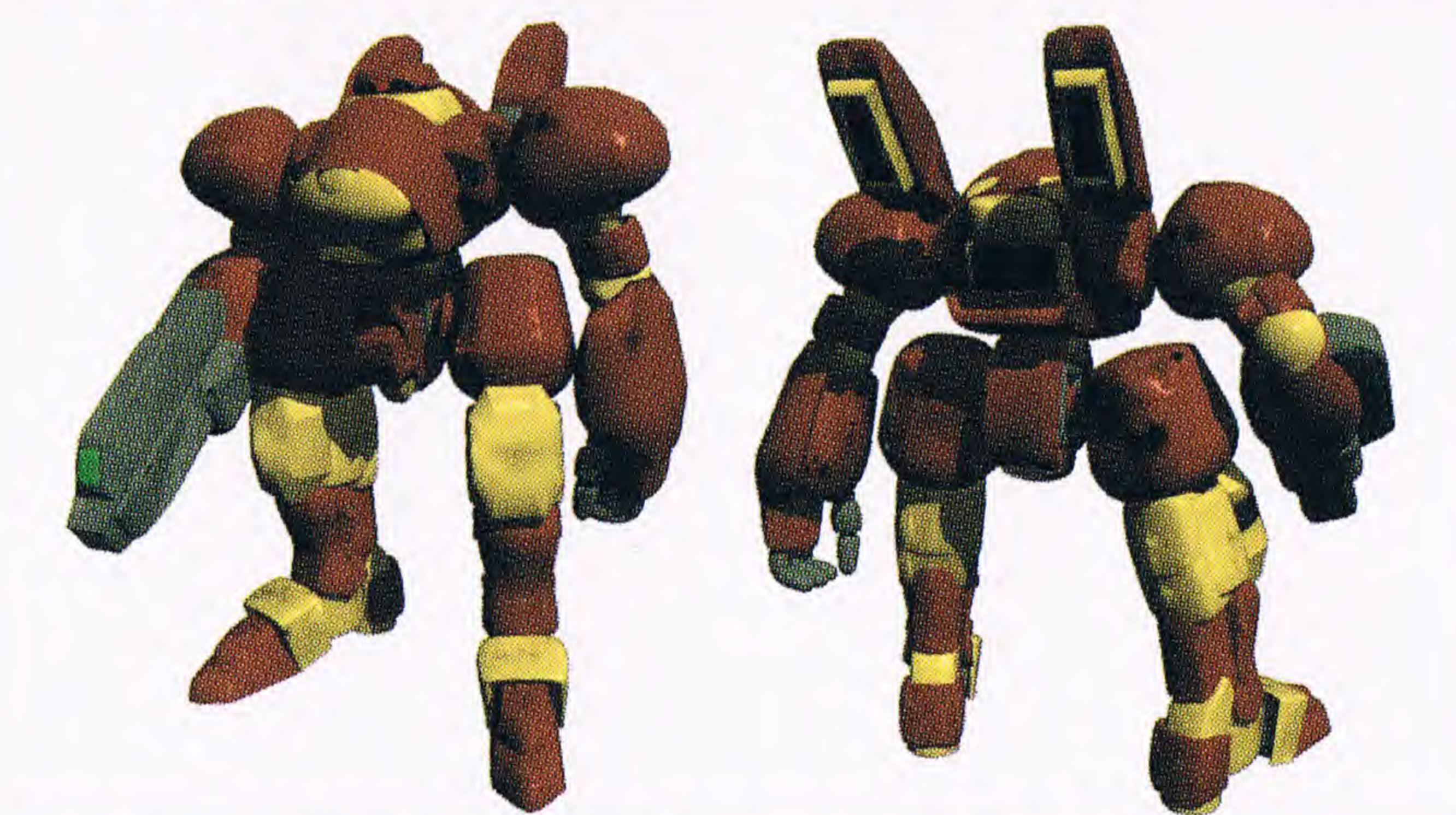
ベアデッド

エルクハウンドと同時期に開発された重戦闘DOG。飛行システムを使用している。圧倒的な火力、パワーを持つ。

シーリアム

精密射撃による後方支援、中、長距離での戦闘を主体として設計された機体である。左肩の複合センサーと右肩にリニアキャノンを持つ。

サモイェード

エルクハウンド以前に開発された旧型機。堅牢な機体構造と強力なパワーを誇りそのスペックはある意味で現用機に劣らない。機動力の低さが最大の弱点。

エルクハウンド

汎用性に富み、あらゆる状況へ投入可能。突出した能力を持たないが、総合的なバランスの取れた機体。ハイレベルな思考回路が必要。

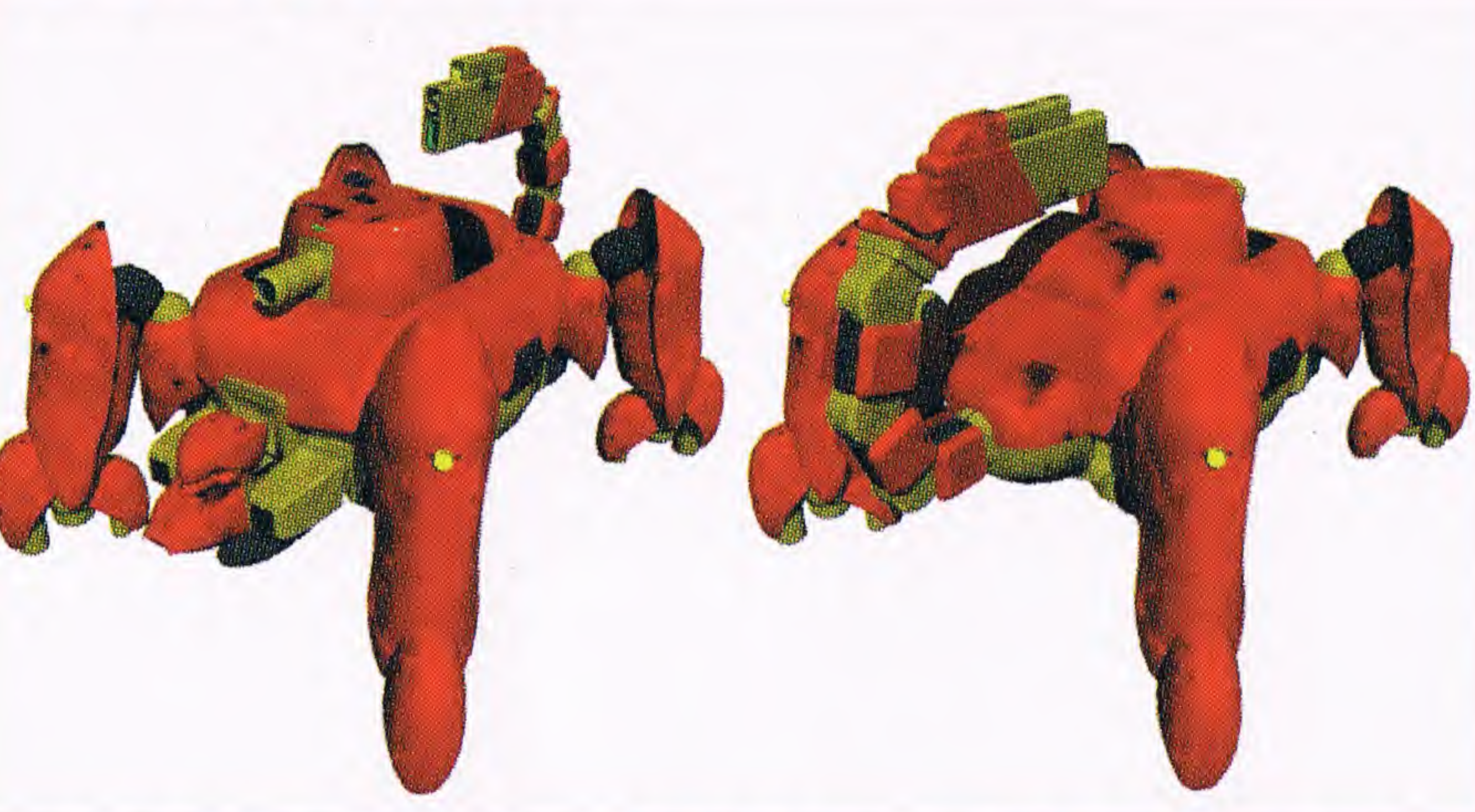
マスチフ

純粋に戦闘を目的に汎用兵器として設計された機体で、バランスの取れた攻撃力と機動力を持ち、DOGとしての完成度は高い。

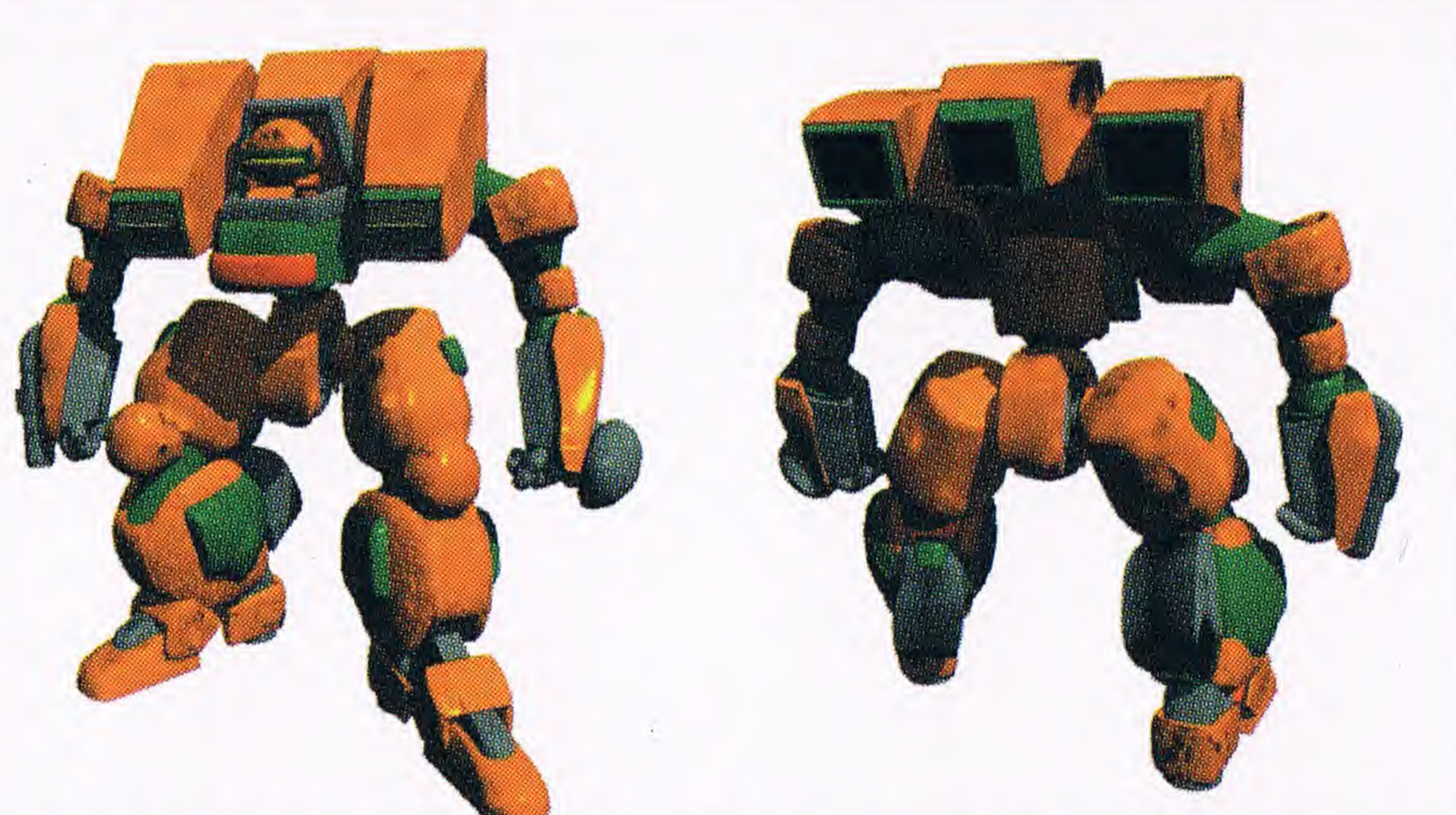
シュナウツァー

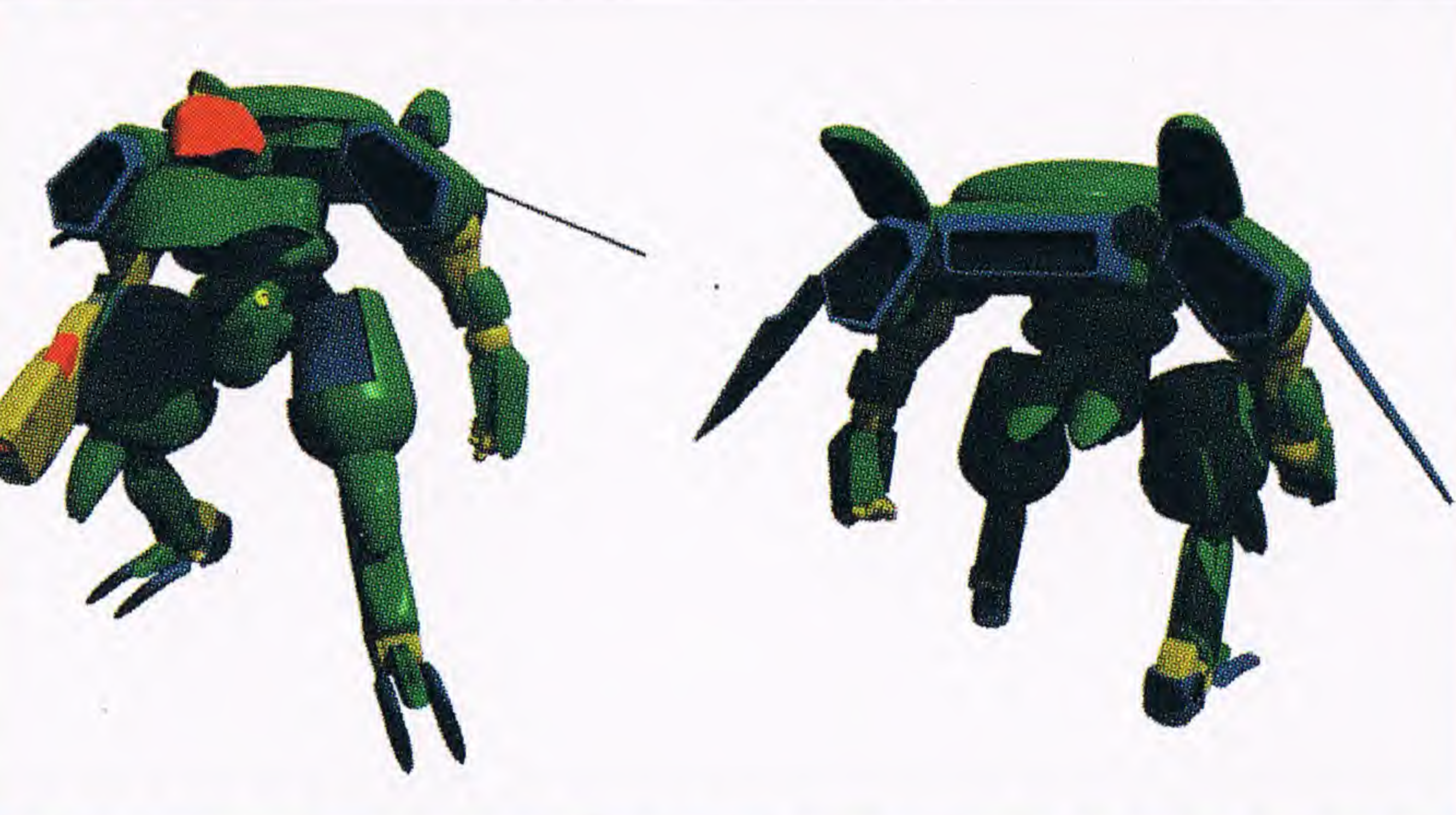
サモイェードの後継でエルクハウンド以前に造られた旧型機。サモイェードとは異なり開発当初から戦闘用として設計されていた。改装を受けたバージョンアップが多数稼働している。

TW-Ia

初期の作業用ワーカーを改良した教習用のターゲットマシン。厳密にはDOGのカテゴリーにはには含まれない。

キャバリア

純戦闘用多足歩行機。姿勢を低くとり前面投影面積を少なくし、多足化によって2足のDOGよりも高い悪路走破性を持つ。

コモンドール

エルクハウンド開発中に「俊敏かつ柔軟な機体を」というコンセプトで造られた機体。運動性は現用機中トップクラス。反面火力は他の機体に比べやや脆弱である。

ビズラー

偵察用の軽量DOG。飛行能力を有し高い機動力を誇る。防御力は低いが、驚異的なスピードを持つ。

ベルディア/教官機

ガニメデ政府によって極秘に開発されたカスタムメイド機。エルクハウンド以後の機体の元となった。パワー、スピード、装甲と全てにおいてハイスペックな機体。

DOG整備

プレイヤーが選択したDOGの機体を整備することができます。CPU、装甲、エンジン、武装、主携行武器を選択し、組み合わせることで、プレイヤー独自のDOGを製作することができます。ステージ、対戦DOGに応じて最適の整備が行えます。

DOG整備画面

各パーツの変更ボタンをクリックするとパーツの換装と売却が行えます。

装甲変更ボタン
装甲の材質がDOGの耐久性を決定します。

エンジン変更ボタン
DOGの機動力を決定し武装、弾丸数、装甲材質などDOG整備後の限界機体重量も決定します。

加速装置変更ボタン
加速チップ使用時のDOGの加速力を決定します。

MAIN、SUB、格闘のうちの1つをパワーアップして特殊攻撃を行えます。

戦闘中にDOGが使用する思考回路を変更することができます。(作成された回路が1つ以上ある場合)

キーボード入力によりBREEDERの名前を入力・変更することができます。ここで入力した名前はDOGデータをセーブする際のファイル名になります。

リーグ/トーナメント戦で得たPOINTです。このPOINTでランキング順位が決まります。

資格検定の戦闘で得たPOINTです。このPOINTで検定の順位が決まります。

DOGの総合力が表示されます。

新規のDOGを作成するか、現在のデータを継続してDOGを作成するかを選択できます。

選択されたDOG

CPU変更ボタン
同時処理できる思考回路チップの量が多いほどDOGは高速化します。

MAIN変更ボタン
主武装を選択、決定します。

弾数変更ボタン
MAINおよびSUB武装の携帯弾数を変更・決定します。

各ボタンの説明は枠内下部に表記。

パーツ購入 値段の単位はBULLで表示されます。 **パーツ購入画面**

DOGのパーツ変更箇所が表示されます。

購　入　パーツの購入を決定する。
閉じる　パーツ購入を中止し、DOG整備画面に復帰します。

購入できるパーツは装甲、エンジン、加速装置、CPU、MAIN武装です。

パーツ名を選択するとDOGのパーツ変更箇所が表示されます。変更したいパーツを選択するとパーツ価格とパーツ名の一覧が表示され、選択したパーツのグラフィックと性能の詳細が表示されます。

武装
DOGに装備されている武装を表示します。

性能詳細
DOGの性能を詳しく見ることができます。

トップメニュー
トップメニュー画面に復帰することができます。

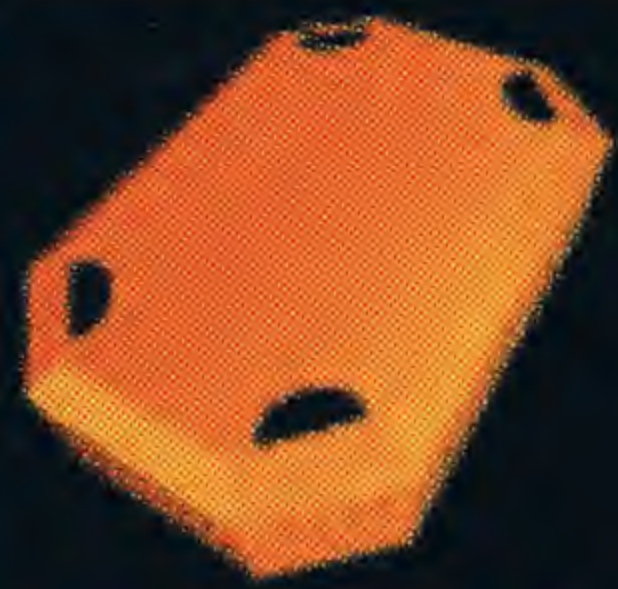
SIMULATION
SIMULATION設定画面が開きます。

回路確認
思考回路CUSTOM画面が開き、回路の作成、変更が行えます。

戦歴
資格検定とリーグ/トーナメント戦での戦歴を見ることができます。

戻る
直前の画面に復帰します。

PARTS LIST

機体によっては装備できないパーツもありますが、その場合はゲーム中にメッセージが表示されます。

装甲 ARMOR

防御力は装甲で決定します。

ベルジウム鋼 ―― **5000BULL**
ごく初期に開発された装甲で、DOGに使用されている物の中では、最も重く最ももろくなっています。

ラブラドリウム合金 ―― **10000BULL**
一世代前の主力装甲材で、現在においてもなお、根強い人気を得ています。

キャバリウム合金 ―― **22000BULL**
そのスタンダードな特徴から、最も多くのBREEDERが使用している装甲材です。

エアデリウム複合材 ―― **36000BULL**
新開発の装甲材で、今後キャバリウム合金に取って代わると思われる次世代の装甲材です。

超硬スパニウム合金 ―― **52000BULL**
DOGに使用されている装甲材の中では最も軽く最も硬くなっています。エリートBREEDERが使用している装甲材です。

エンジン ENGINE

重装甲、重武装なら強力なエンジンが必要。

ビーグルエンジン ―― **5000BULL**
最もスタンダードな性能を有するエンジンで多くのBREEDERが使用しています。

ロットワイラーMK－2 ―― **10000BULL**
重量が少ないのが魅力のエンジンです。スピードはあまり期待できません。

ポインターV6 ―― **18000BULL**
燃費の良さが素晴らしく、玄人好みのエンジンです。

エアデール2000 ―― **28000BULL**
スピード重視のBREEDERにお勧めのエンジンです。パワーがないのがネックです。

クランバーV3 ―― **40000BULL**
現在最も人気の高い、トータルバランスのとれた次期主力エンジンです。

マラムートエンジン ―― **54000BULL**
スピード重視でパワーもそれなりに備わっている高スペックのエンジンです。

ゴードン8000 ―― **70000BULL**
ハイパワーにしてハイスピードという驚異のエンジンです。燃費も良く重量も少なくなっています。

加速装置 ACCELERATER

速攻には欠かせない装置。思考回路に加速チップを組み込む必要があります。

D.ターボ ―― **5000BULL**
チップ「加速」の命令に伴い、通常よりも2倍の加速力を持ちます。

D.チャージャー ―― **7000BULL**
チップ「加速」の命令に伴い、通常よりも3倍の加速力を持ちます。

D.ブースター ―― **9000BULL**
チップ「加速」の命令に伴い、通常よりも4倍の加速力を持ちます。

CPU COMPUTER

DOGの行動の全てを決定します。

BU－0015 ―― **5000BULL**
すでに二世代も前のCPUです。一度に1個のチップのみ処理できます。

OPA－0021 ―― **10000BULL**
一世代前のメインCPUです。同時に3個のチップを処理できます。

RUTI－0034 ―― **23000BULL**
現在、最も広く使用されているCPUです。同時に5個のチップを処理できます。

HARU－0075 ―― **39000BULL**
最近、人気を上げて来ているCPUです。同時に7個のチップを処理できます。

RA－0097 ―― **58000BULL**
先日、新開発されたばかりのCPUです。同時に9個のチップを処理できます。

MAIN WEAPON

DOGの攻撃スタイルを決定します。

バルカン ―― **5000BULL**
攻撃力は低いのですが、連続して攻撃を行うことができます。

サブマシンガン ―― **10000BULL**
バルカンと同様に連続して攻撃を行うことができます。バルカン以上に連射能力を持っていますが、命中精度はやや落ちてしまいます。

ショットガン ―― **20000BULL**
拡散して発射されるので、広範囲の敵にダメージを与えることができます。

バズーカ ―― **50000BULL**
攻撃力は高くなっていますが、連射はききません。

フレイムスロウワー ―― **30000BULL**
特殊ガスを使用した火炎放射器です。射程は短くなっていますが、広範囲の敵にダメージを与えることができます。

リングレーザー ―― **40000BULL**
リング状に拡散するレーザーです。射速は遅めですが、命中範囲は大きくなっています。

レーザー ―― **50000BULL**
高速で貫通力があるエネルギー砲です。

ライトニング ―― **50000BULL**
球状の電気エネルギー弾です。射速は遅く射程も短いのですが、かなり大きなダメージを敵に与えることができます。

グラビトン ―― **50000BULL**
マイクロブラックホールを発生する重力子弾です。周りの敵を引き寄せてダメージを与えることができます。

パーツの換装方法

購入したパーツを装備中のパーツと換装するにはDOG整備画面のパーツグラフィック下の「○○変更」をクリックしパーツ変更画面を表示させてください。画面中に所持しているパーツ一覧が表示されます。その中のパーツを選択して「換装」を決定すれば換装終了です。装備の売却も同じ方法で行えます。売却時はパーツの価格(BULL)は半額になります。

思考回路

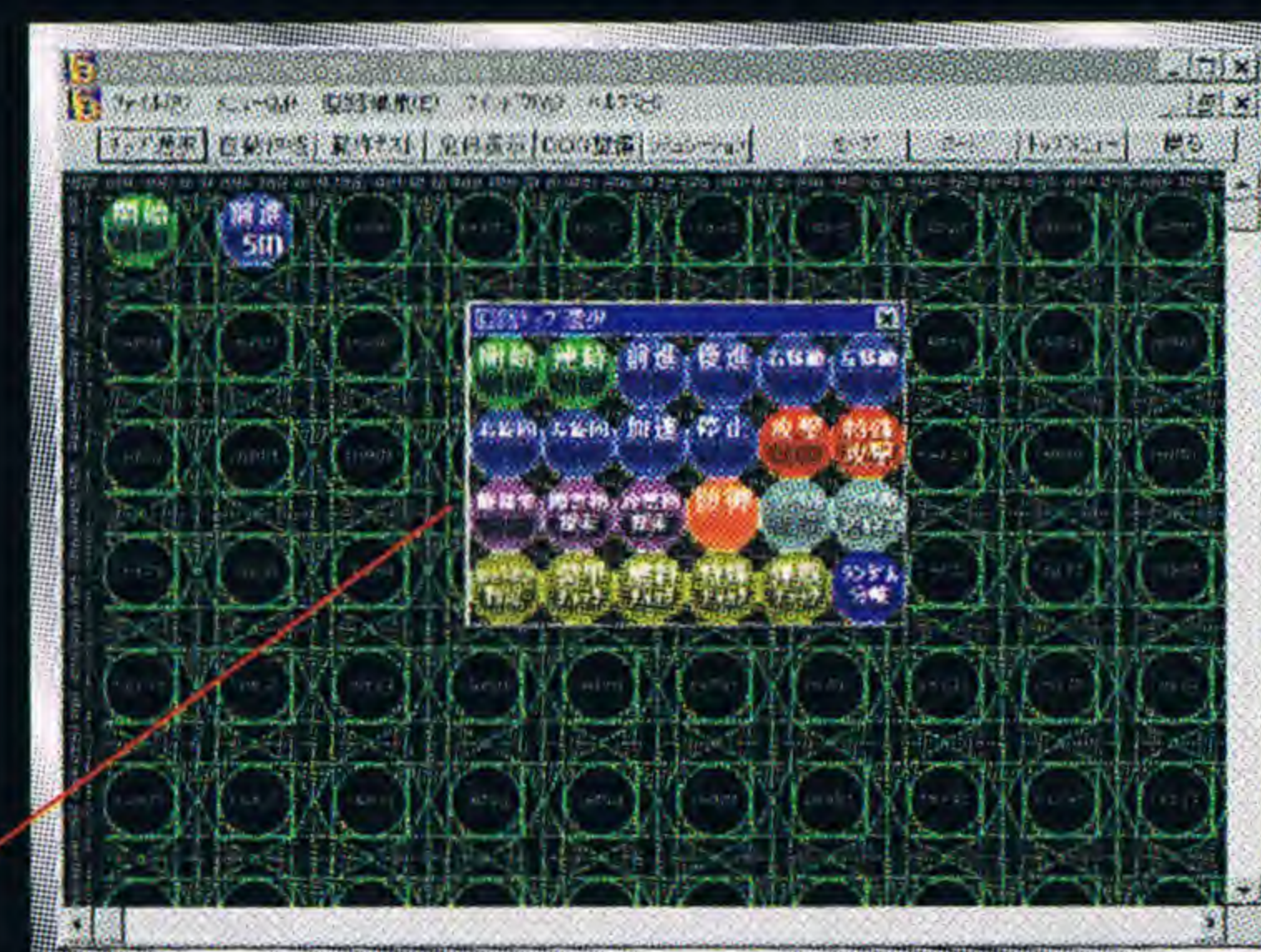
DOGを作動させるためにもっとも不可欠な要素が《思考回路》です。ゲームにはデフォルトとして基本的な思考回路が付属していますが対戦するDOGやステージごとにより適切な思考回路をプログラミングする必要があります。
トップメニュー画面には2つの思考回路が表示されています。以下にその機能の違いを表記します。

思考回路 HOW TO：DOGを制御するために思考回路の組み方を説明する練習モードです。練習課題選択が表示されます。練習を希望する課題を選択してください。

思考回路 CUSTOM：実際にDOGをプログラミングするモードです。デフォルトの思考回路データの改造やプレイヤーが作成したデータの改良などもこの中で行うことができます。

注意 思考回路HOW TOで練習課題選択を行うと、そのときに開いているページの思考回路は初期化されます。確認をしたうえでゲームを進めてください。

思考回路チップについて

DOG は24種類のチップによってプログラミングされます。敵機を探索しながら移動し、敵機をレーダーに捕捉すると同時に敵機に向かい加速移動。効果的な攻撃を行い、敵レーダーの捕捉を避けて離脱、といった動きがプログラミング次第で可能になります。

思考回路チップ選択画面

思考回路チップの種類と機能

開始
思考回路の起点になります。必ず回路の先頭に組み込んでください。複数存在してもエラーになります。

防御
DOGの周囲にバリヤーを発生させます。バリヤーはSPゲージMAXで発生します。

前進
チップクリックで前進距離を5、10、15、20、25Mに設定可能。攻撃を受けたり障害物に阻まれるまでDOGを前進させます。慣性の影響で数値より移動します。

後進
チップクリックで後退距離を5、10、15、20、25Mに設定可能。攻撃を受けたり障害物に阻まれるまでDOGを後進させます。慣性の影響で数値より移動します。

加速
加速チップと移動指示チップの組み合わせで効果的にDOGをダッシュさせます。

停止
DOGは移動の際に慣性の影響をうけますが停止チップを組み込んでおくとそれを防ぐことができます。攻撃を受けてはねとばされたりするのも阻止できます。

ラベル
ラベルジャンプによって指定される処理の移動先です。チップクリックでラベル名を設定してください。

ラベルジャンプ
チップクリックでラベルを指定して思考回路をジャンプ、継続させます。指定したラベルジャンプが全思考回路中に存在しないとエラーになります。

ランダム分岐
チップクリックにより分岐発生率を100、75、50、25、0%に設定し、思考回路をYES、NOに分岐させます。分岐発生率が高い時がYES、低い時がNOです。

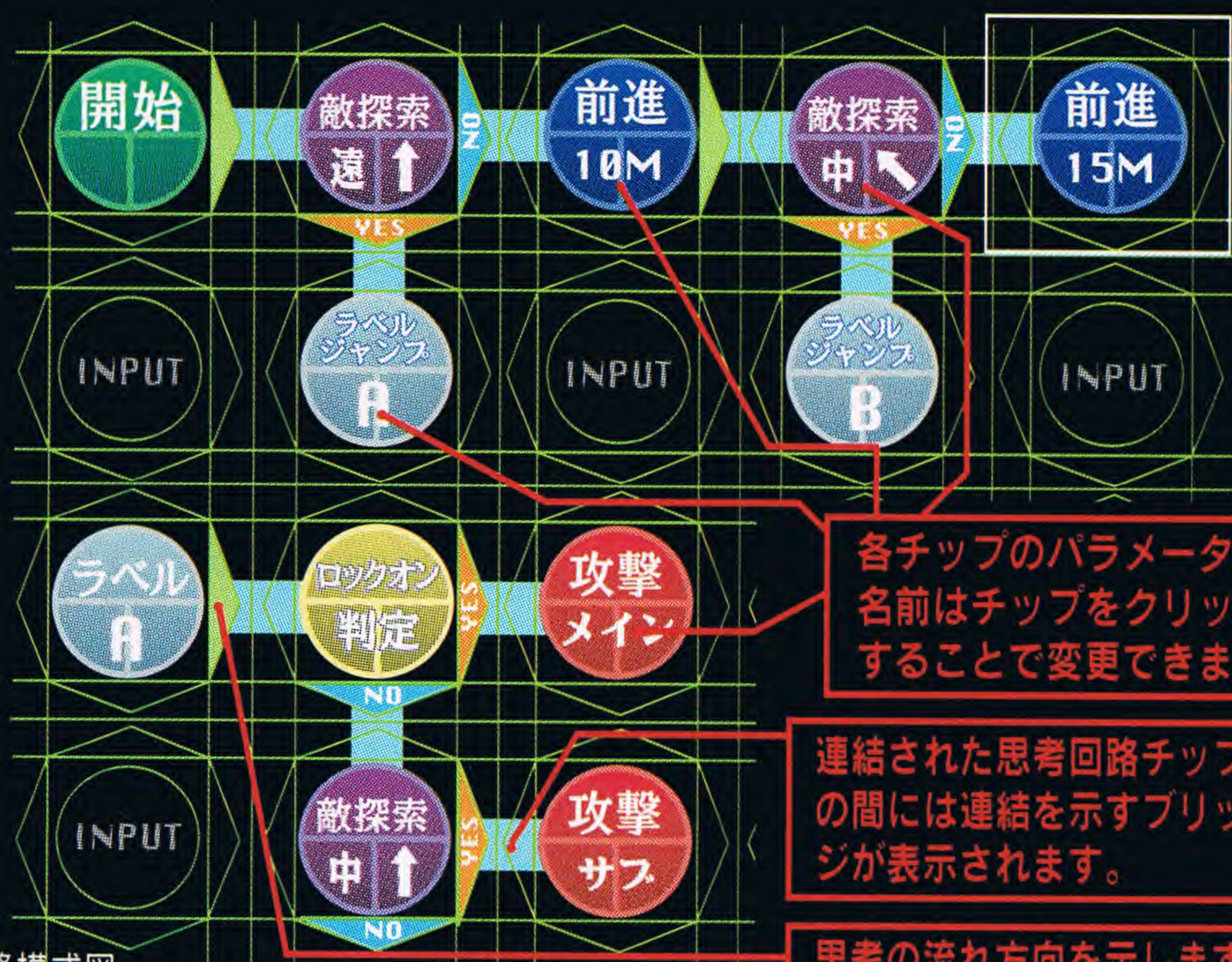
敵探索
チップクリックで索敵距離と方向を設定。自機を中心に遠=150M、中=60M、近=10M。範囲は近いほど広角です。YESで敵探知後の思考回路へ、NOは未探知時の思考回路へ。

障害物探索
自機の10M以内の障害物の有無を探索します。探索方向はチップクリックで変更可能。思考回路の分岐設定はYES=障害物有り、NO=障害物無し。

攻撃物探索
自機の10M以内の攻撃物(弾丸等)の有無を探索します。探索方向はチップクリックで変更可能。思考回路の分岐設定はYES=攻撃物有り、NO=無し。

各探索用チップの探索方向の矢印は真上がDOGの正面になっています。

思考回路の作成方法

メニューのチップ選択を開いて使用する思考回路チップを決定しマウスで回路フィールド上にドロップしてください。

配置済みのチップはマウスで範囲選択することができます。又、マウスの右ボタンをクリックすると左のメニューが表示され思考回路の編集作業を補助します。作業項目を選択して左クリックするとメニューが閉じて実行です。

- 移動
- コピー
- 元に戻す
- 削除

各チップのパラメータや名前はチップをクリックすることで変更できます。

連結された思考回路チップの間には連結を示すブリッジが表示されます。

思考の流れ方向を示します。

分岐YES、NOの設定方法

この三角部分をクリックするとYES、NOが表示されます。

分岐の発生する思考回路チップ

以下に記載した9種類の思考回路チップには分岐が発生します。

- ランダム分岐
- 敵探索
- 障害物探索
- 攻撃物探索
- 燃料チェック
- 特殊チェック
- ロックオン判定
- 装甲チェック
- 弾数チェック

思考回路チップのエネルギー消費

DOGの思考回路をプログラミングする時に特に注意する必要があるのがエネルギー消費です。思考回路を構成する各チップもエネルギーを必要とし消費されたエネルギーはDOGの燃料の消費に影響します。DOGを的確に制御するために思考回路が複雑になればそれだけ燃料が多く必要になるということです。

回路チップはエネルギー消費率の違いがチップの色で区別されています。

グリーン	ネービーブルー	イエロー	パープル	レッド	オレンジ	グレー	ブルー
消費量:0	消費量:1	消費量:1	消費量:2	消費量:2	消費量:3	消費量:1	消費量:1

右移動

右移動が実行される直前にDOGが向いていた方向を向かせたままDOGを右に移動させます。移動距離は5~25Mまでチップクリックで設定可能。

左移動

左移動が実行される直前にDOGが向いていた方向を向かせたままDOGを左に移動させます。移動距離は5~25Mまでチップクリックで設定可能。

右旋回

DOGを右旋回させます。チップクリックで45°、90°、135°、180°に設定可能です。

左旋回

DOGを左旋回させます。チップクリックで45°、90°、135°、180°に設定可能です。

攻撃

チップクリックでメイン、サブ、格闘を選択することで指定した攻撃を行います。

特殊攻撃

SPゲージがMAXの時にDOG整備の「武装(特殊)」で設定した特殊攻撃を行います。SPゲージがゼロになります。

ロックオン判定

敵がロックオンされているかを判定します。YES、NOの分岐でYESはロックオン時の思考回路へ、NOはされていない時の思考回路を発動させます。

装甲チェック

装甲の破損状態をチェックして防御力の有無を判定します。YES、NOの分岐で装甲が全破壊された後のDOGの行動がプログラミングできます。

弾数チェック

チップクリックにより武装のMAIN、サブを指定し残弾の有無をチェックします。YES、NOの分岐で残弾が無い場合の行動がプログラミングできます。

燃料チェック

燃料をチェックします。YES、NOの分岐で燃料を消費しきった後のDOGの行動がプログラミングできます。

特殊チェック

特殊攻撃を行うSPゲージがMAXになったかをチェックします。YES、NOの分岐でMAXではない場合は特殊攻撃を行いません。

連結

思考回路チップ同士を連結させるチップです。

各チェック用チップの分岐は**YES**でチェック項目が継続可能、**NO**でチェック項目が継続不能:別思考回路の発動、となります。

思考回路 HOW TO

思考回路HOW TOは回路チップの機能を課題形式で説明するメニューです。

思考回路(HOW TO)画面

課題終了後、または全問終了していなくてもこれをクリックするとトップメニューに復帰することができます。

練習課題選択画面
課題を選択して決定で実行、閉じるでキャンセル。

HOW TO時の思考回路フィールドはダークブルーで表示されますが、表示色以外は実際と変わりません。

思考回路(HOW　TO)はDOGの行動を制御する思考回路を実際に組むための練習課題です。メニューバーの課題選択を開き順番に課題をクリアしていくことで思考回路をプログラミングする具体的な方法が学習できます。課題はDOGを動かして戦闘させるための5種の基本パターンから成り立っています。課題メニューから課題を決定すると次になにをするかがメッセージとして表示されますので、その内容に従って課題を消化していってください。

課題メニュー画面

- 回路チップ配置 LESSON 1
- 基本移動 LESSON 2
- 敵探索＆攻撃 LESSON 3
- ラベルチップ使用例 LESSON 4
- 加速チップ使用例 LESSON 5

課題メニュー実行画面

進行中の課題で使用する回路チップの説明。

動作テストをクリックすると、この動作テスト画面が表示されます。思考回路上に設計したプログラムがどのようにDOGを作動させるかをシミュレーションしてこの画面に表示します。この画面内の時計は任意にスピードを変更できるので確認したい動作の種類で設定してください。

思考回路の総燃料使用量

チップ選択をクリックすると回路チップ選択画面が開きます。

HOW TO時の思考回路フィールドはダークブルーで表示されますが、表示色以外は実際と変わりません。

思考回路 CUSTOM

思考回路HOW TOが終了し、回路チップの使用方法が理解できたら、
思考回路CUSTOMで実際の思考回路をプログラミングしてください。

思考回路CUSTOM画面

下に表示した項目の組み合わせで目的に合わせた思考回路が自動作成されます。

作成した思考回路をBREEDER名で呼び出すことができます。呼び出した思考回路はこの画面内で変更を加えられます。

作成した思考回路にBREEDER名をつけてデータを保存することができます。

作成した思考回路の全体を一度に見ることができます。

思考回路作成の具体例

ここからは思考回路HOW TOで説明される各回路チップが組み合わせられることで、どのようにDOGを作動させることができるかを例をあげて説明します。

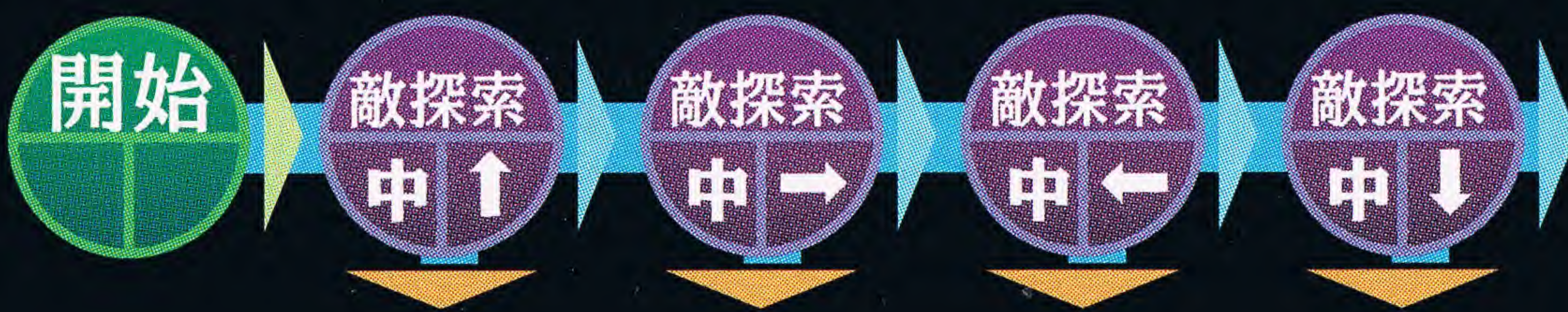
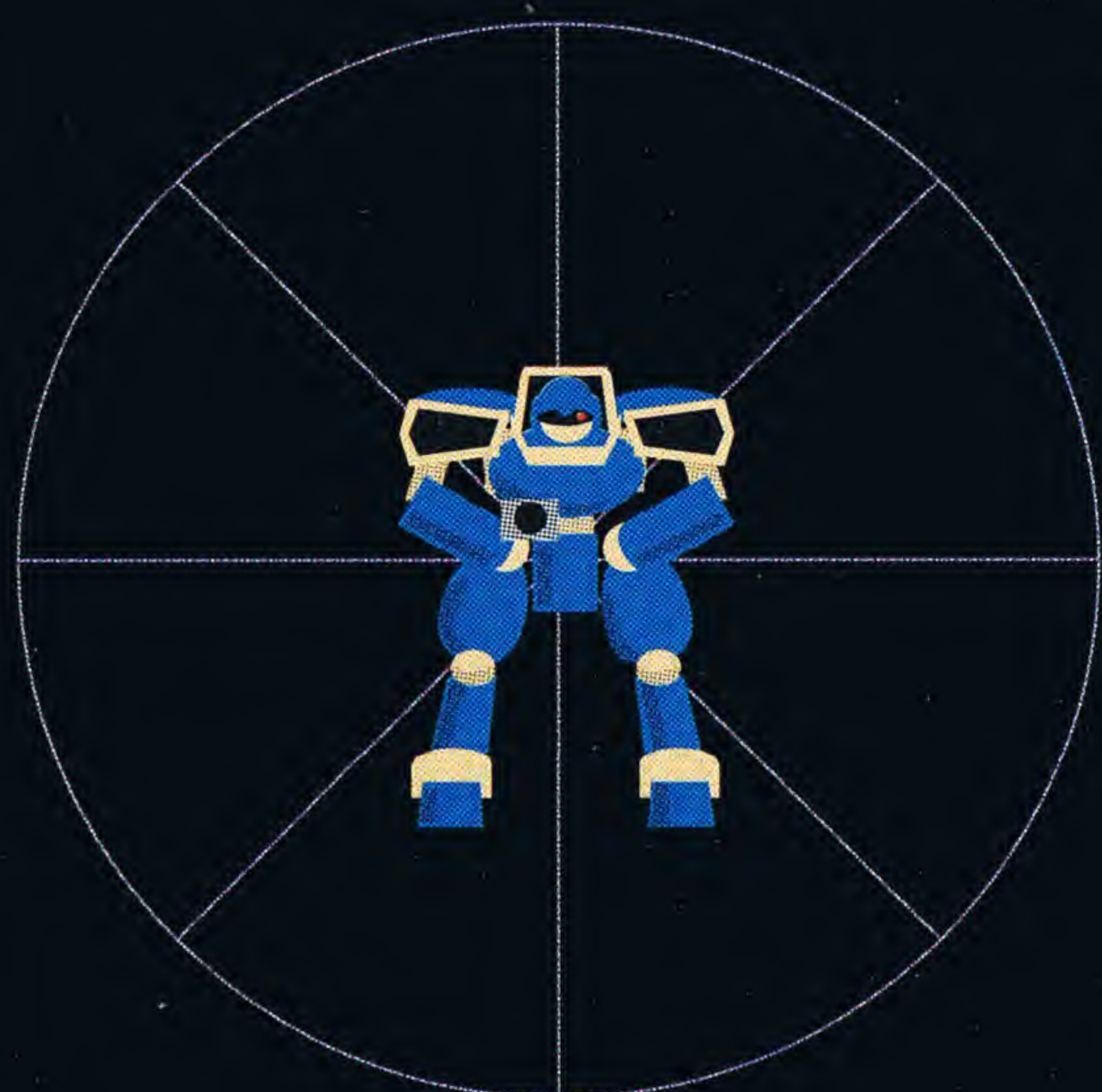
PATTERN.1

NO　YES

自機を中心に全方位で索敵する。

いかに早く敵機を探知できるかで勝負の趨勢が決定します。全方位索敵は非常に有効な索敵方法ですが燃料の消費も激しいのが難点です。

開始 → 敵探索 中↑ → 敵探索 中→ → 敵探索 中← → 敵探索 中↓

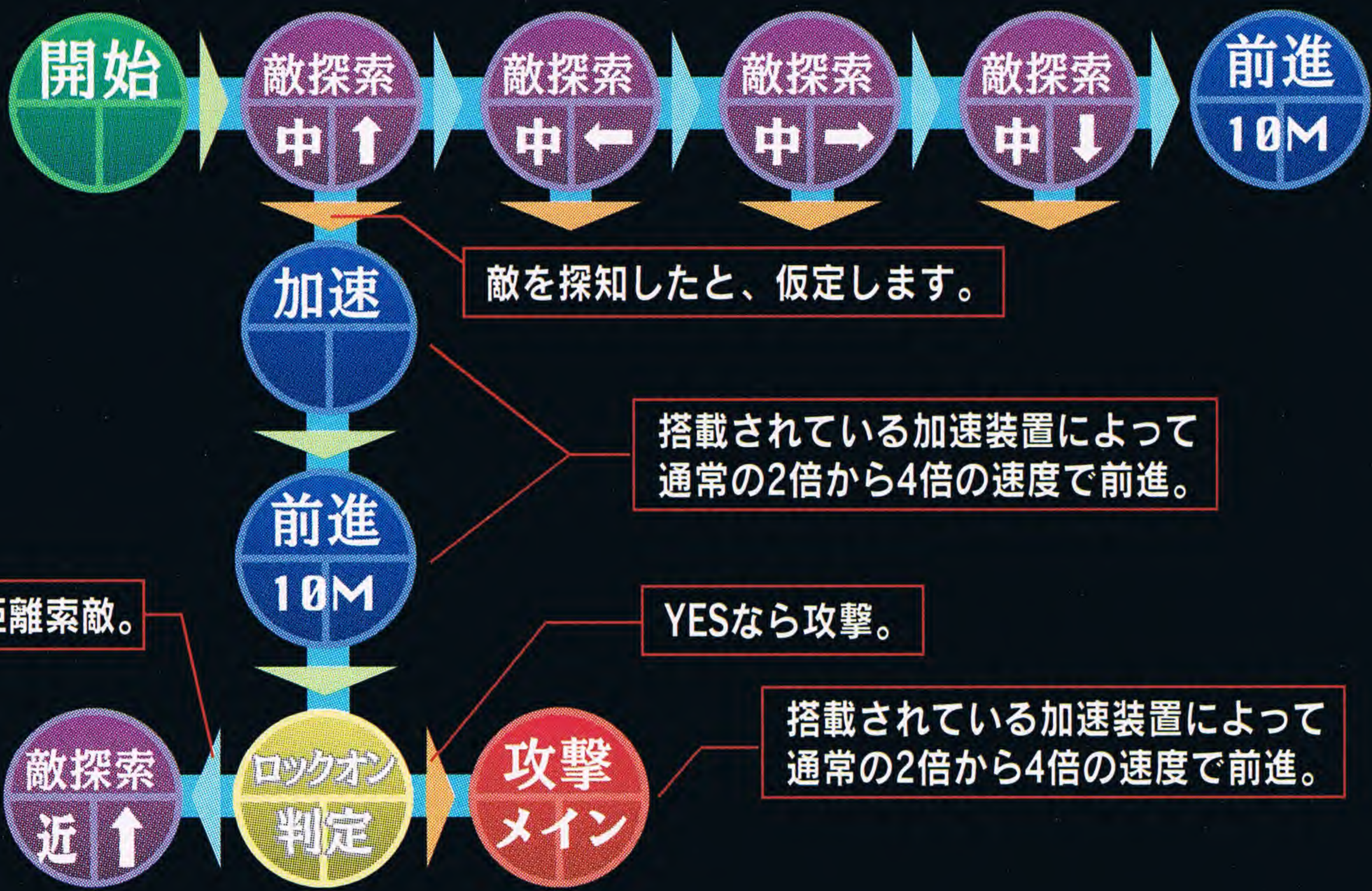
移動系のチップを組んでおけば敵を探知できなかった場合は移動してから再度、索敵します。

敵を探知した場合に思考回路はYESに分岐します。従ってYESの後に攻撃系の回路チップを組んでおけば全方位索敵、敵探知、攻撃という行動をさせることができます。

思考回路作成の具体例

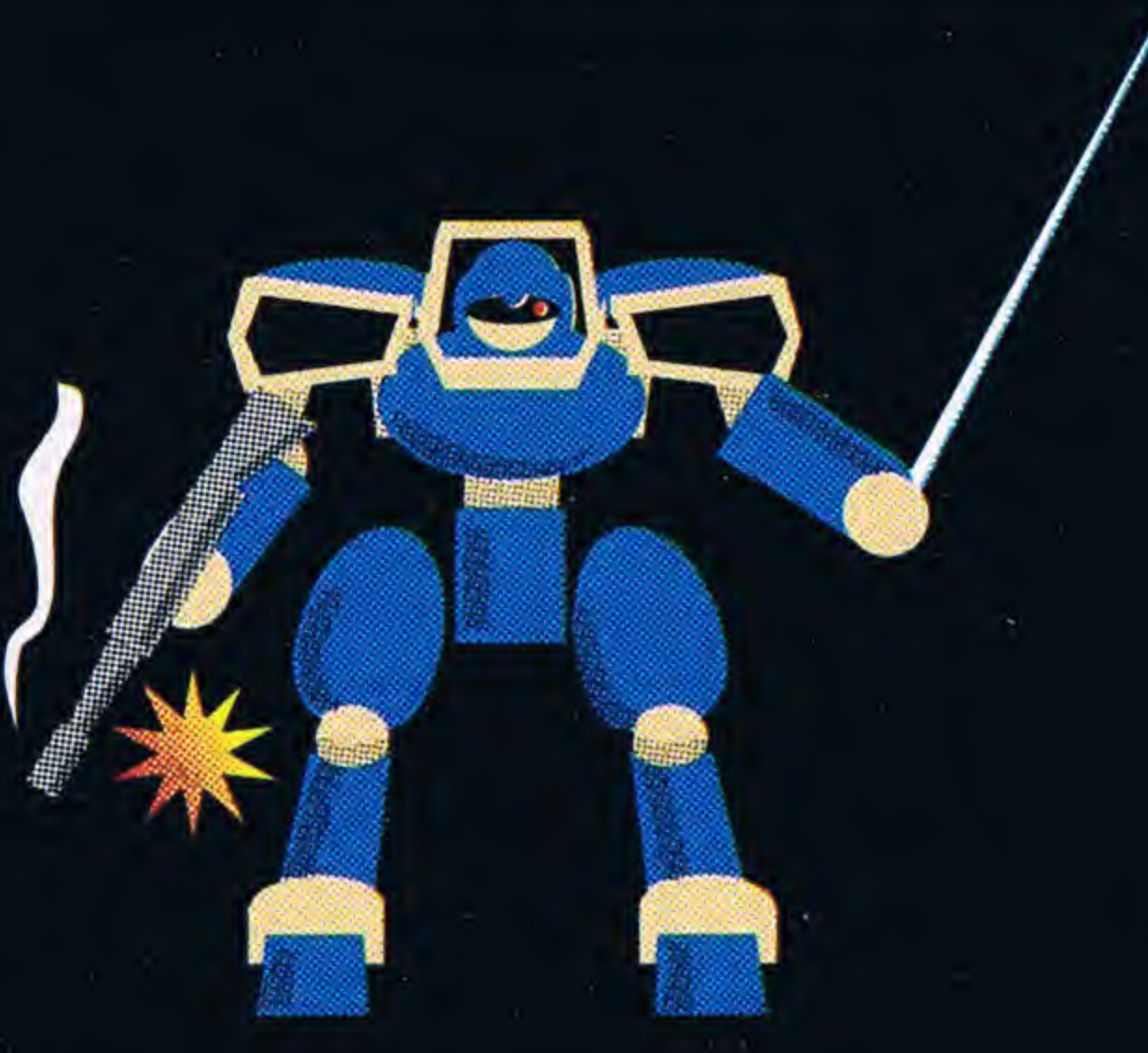
前ページからの続きです。さらに複雑な応用例をあげていきます。これでより的確にDOGを制御することが可能となります。

PATTERN.2 探知した敵機に向かい加速接近、攻撃

探知した敵機を一気に向かって行き、必殺の攻撃を加える。

NO YES

PATTERN.3 攻撃中、もし弾丸が切れたら格闘戦に切り替え！

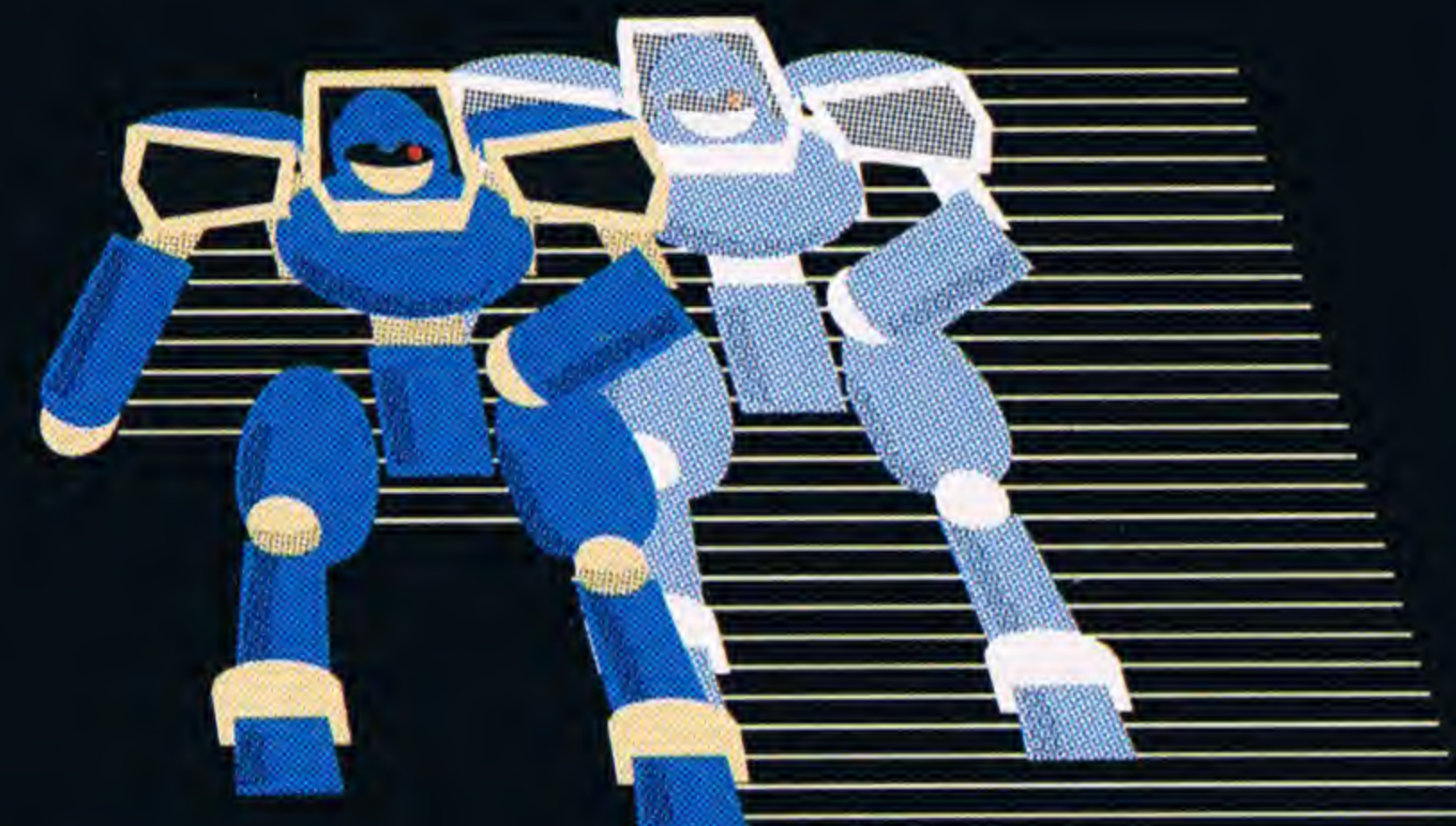
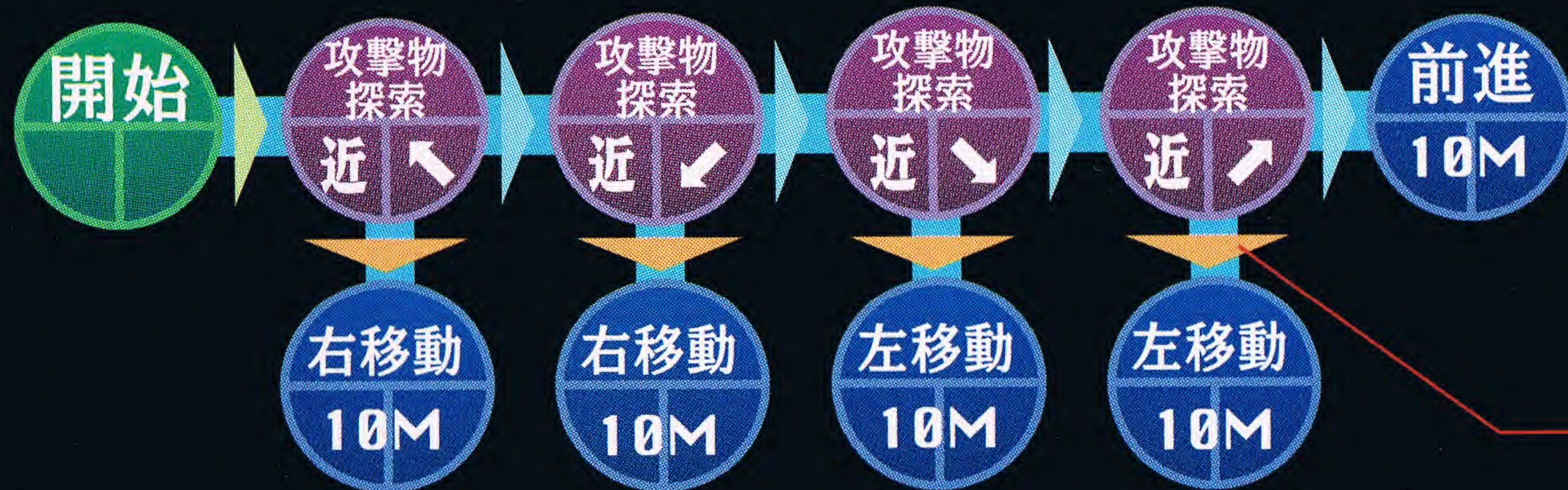
必殺の攻撃も弾切れしてしまえば、そこまでです。しかしどのDOGも格闘戦用の装備があるので、今度は格闘戦をするよう思考回路を分岐させれば攻撃続行です。

NO YES

NO YES

PATTERN.4 敵機の攻撃を探知して弾丸を回避する。

自機にギリギリに迫った攻撃も思考回路次第で回避可能である。
全方位に索敵範囲を広げておけば背後からの攻撃にさえ反応して
回避行動に移れます。ただし探知可能距離は10Mです。

開始 → 攻撃物探索 近↖ → 攻撃物探索 近↙ → 攻撃物探索 近↘ → 攻撃物探索 近↗ → 前進 10M

右移動 10M / 右移動 10M / 左移動 10M / 左移動 10M

敵の攻撃物体を探知
した場合に分岐発生。
すみやかにDOGに回
避行動をとらせます。

NO YES

PATTERN.5 敵の攻撃を回避、探知、そして攻撃、格闘戦。

前述した思考回路を組み合わせた攻防一体の思考回路です。
あくまでも思考回路作成の一例ですので、さらに効率の良い回路
を設計するうえでの参考にしてください。

攻撃物探索 近↖ → 攻撃物探索 近↙ → 攻撃物探索 近↘ → 攻撃物探索 近↗ → 前進 10M

右移動 10M / 右移動 10M / 左移動 10M / 左移動 10M

ラベルジャンプ A / ラベルジャンプ A / ラベルジャンプ A / ラベルジャンプ A

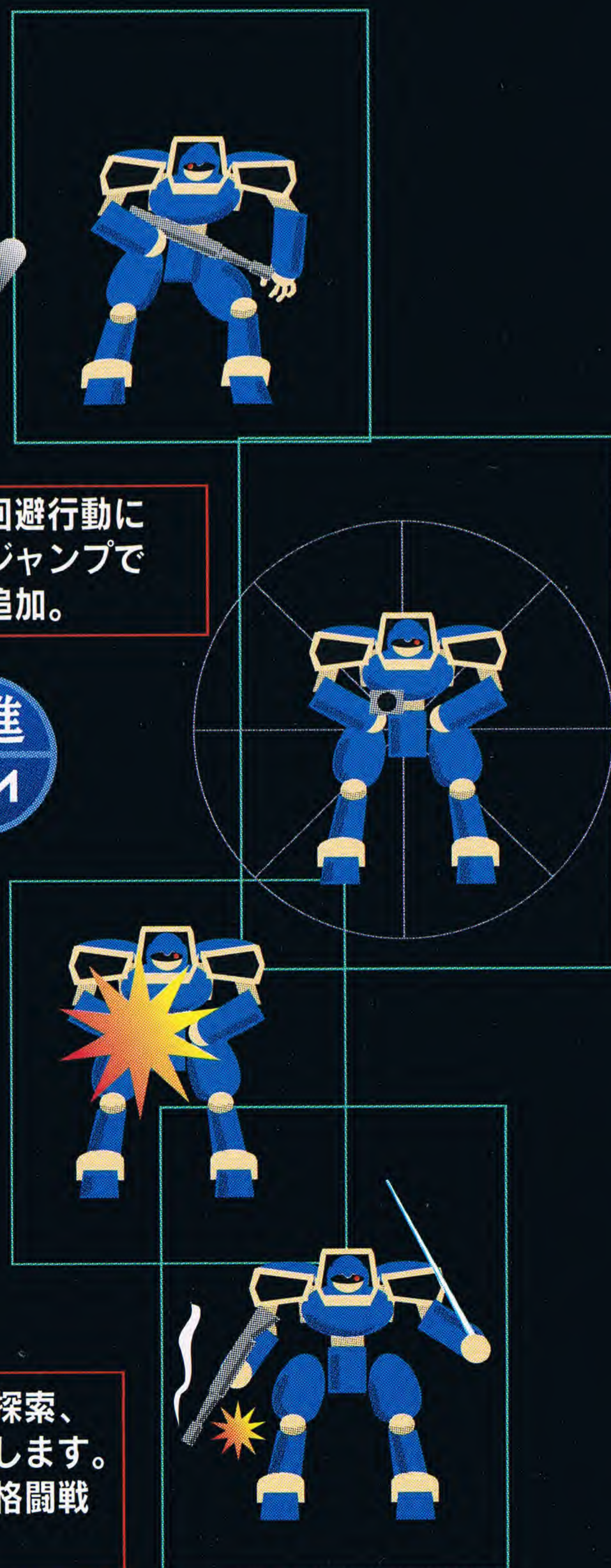
前記の回避行動に
ラベルジャンプで
分岐を追加。

ラベル A → 敵探索 中↑ → 敵探索 中← → 敵探索 中→ → 敵探索 中↓ → 前進 10M

ラベルジャンプ B / 右旋回 90° / 左旋回 90° / 右旋回 90°

ラベル B → ロックオン判定 → 攻撃メイン → 弾数チェック メイン → 攻撃メイン

ラベル A / 攻撃格闘

回避後、全方位敵探索、
探知後、砲撃開始します。
弾丸が無くなれば格闘戦
に移行します。

資格検定

資格検定画面

資格検定とは

資格検定の方法は戦闘フィールドごとに待機しているDOGと対戦していく勝ち抜き戦形式です。最終フィールドで教官のDOGと対戦します。教官戦に勝利できれば合格、見事にWANを卒業。BREEDERの資格を取得することができます。そしてBREEDERの証であるライセンスカードが発行されます。BREEDER資格取得後はリーグ/トーナメント戦に参加することができます。

自分のDOG

戦闘をスタートします。

DOG整備画面に移ります。

思考回路の新規作成および現在使用している思考回路の確認が行えます。

対戦するDOG

思考回路を保存します。BREEDER名をファイル名とします。BREEDER資格取得後にそのデータをセーブしておけばリーグ/トーナメント戦に参加することができます。

保存している思考回路を読み込みます。

トップメニュー画面に復帰します。

DOGの総合力を示すグラフ

戦闘フィールドの情報や対戦結果についてのコメントを伝えてくれるオペレーター

CUSTOM

DOG整備画面

戦闘で明らかになった自分のDOGの弱点を毎戦闘終了ごとに改良・強化することができます。また、資格検定戦が終了するとパーツ購入のためのBULLが加算されますので。装備品も新規購入できるようになります。BULLは資格検定でのみ加算されます。また武装経験値も上昇します。

思考回路画面

思考回路の内容を変更・改良することができます。実際の対戦では惑星の地形や重力も戦闘に影響してくるのでDOGを最適に行動させるためには、常にそれらの要素を考慮する必要があります。索敵に重点をおくか、攻撃に重点をおくかといったことも対戦相手のDOGの武装や装甲次第で検討したほうがいいでしょう。

戦闘が終了するごとに戦闘結果画面が表示されます。

戦闘フィールド

FIELD.1 トレーニングルーム

FIELD.5 海上

FIELD.9 沼地

FIELD.2 荒野

FIELD.6 月面

FIELD.10 火山地帯

FIELD.3 砂漠地帯

FIELD.7 遺跡

最終フィールド
BREEDER資格
卒業検定

FIELD.11 ？？？

FIELD.4 森林地帯

FIELD.8 ハンガーデッキ

各戦闘フィールドはそれぞれ特色を持った惑星上に設置されています。したがって指定された戦闘フィールドに合わせてDOGをプログラミングする必要があります。

リーグ/トーナメント戦

リーグ／トーナメントは資格検定に合格したデータが保存されている時のみ、表示されます。パソコン本体にセーブされているデータを使ってリーグ戦、トーナメント戦に参加でき、１００体までのデータを参加させることができます。

リーグ戦　登録したＤＯＧ同士の総当たり戦を行います。　**トーナメント**　登録したＤＯＧ同士でトーナメントを行います。

登録　指定したデータを登録します。　**削除**　削除したいＤＯＧデータが抹消されます。　**自動登録**　「実行」をクリックするとパソコン本体にセーブされている卒業者のデータを自動的に登録します。「閉じる」で自動登録を中止しリーグ／トーナメント画面に復帰します。　**全登録**　自動登録で登録したデータから１００体分のデータを自動的に割り振ります。「閉じる」で全登録を中止し、リーグ／トーナメント画面に復帰します。　**トップメニュー**　トップメニュー画面に復帰します。

リーグ/トーナメント中において、ＤＯＧ整備や思考回路作成によりデータが変更された場合は、データセーブを行わないと実際の戦闘には反映されません。

SIMULATION

シミュレーションとは

資格検定の戦闘フィールドを使用して、自分で組み上げたDOGを対戦させることができます。対戦相手のDOGも任意に選択することができます。ランキングやBULLには関係ありません。

シミュレーション画面

ロードで読み出されたDOGデータです。

戦闘フィールド選択画面が開きます。

トップメニュー画面に復帰します。

ロードで読み出されたDOGデータです。

戦闘フィールドの情報とグラフィックが表示されます。

戦闘をスタートします。

DOGの総合力を示すグラフ

直前の画面に復帰します。

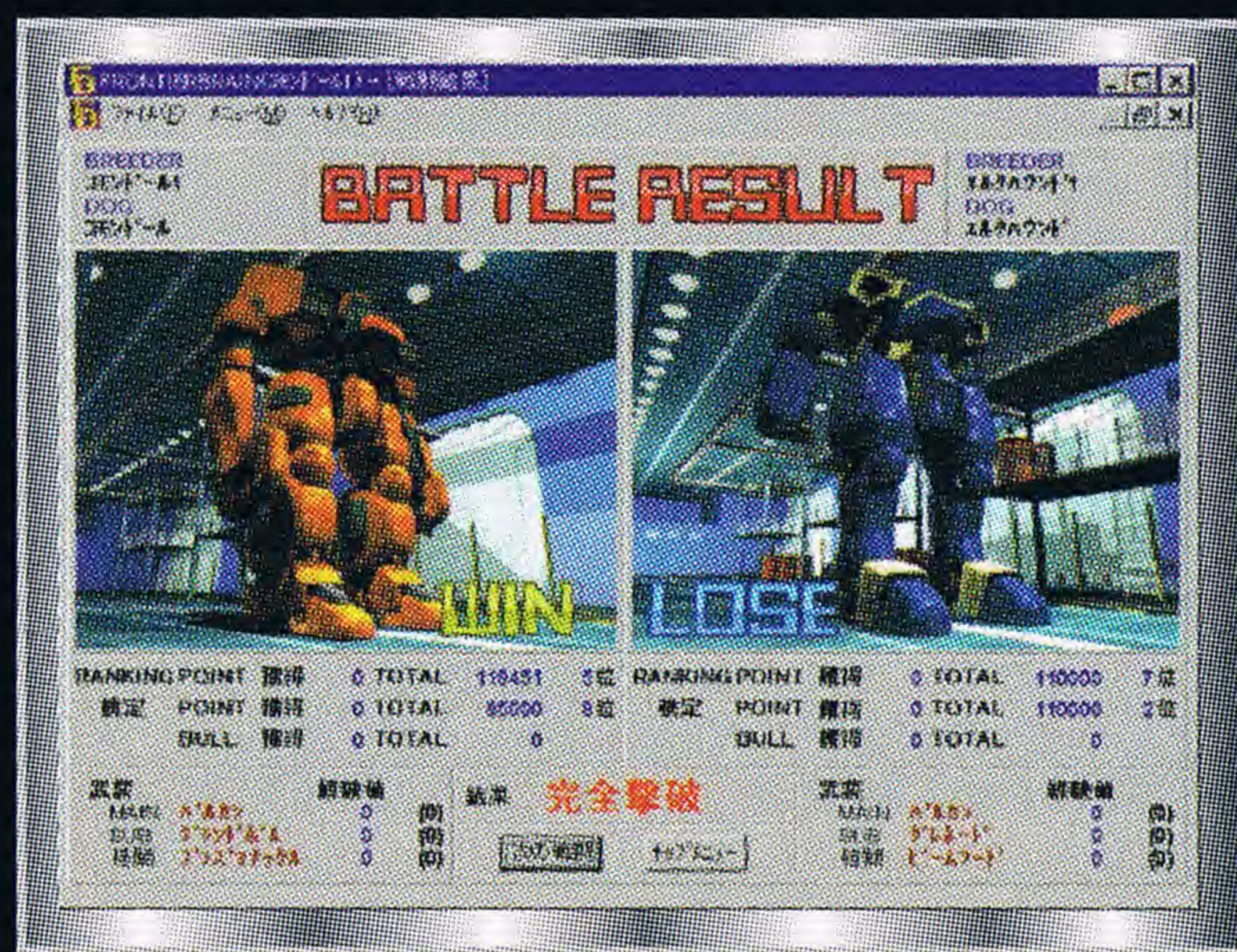
BREEDER名をファイル名としDOGデータを保存することができます。

保存してあるDOGデータを読み出して、対戦させることができます。読み出されたDOGデータも修正・改良が可能です。

DOG整備画面

戦闘で明らかになった自分のDOGの弱点を毎戦闘終了ごとに改良・強化することができます。

思考回路画面

シミュレーションでのDOGの行動を分析して思考回路の内容を変更・改良することができます。

戦闘が終了するごとに戦闘結果画面が表示されます。

資格検定・リーグ/トーナメント・SIMULATIONの戦闘について

どの戦闘もＥＳＣキーで強制終了させることができます。

互いに対戦相手を撃破できずに時間切れ、燃料切れで対戦が終了した場合、勝敗は判定により決定されます。判定はエネルギーの量が多いDOGを勝者とします。しかし、エネルギーの量が互角の場合、そのときは燃料の多いDOGを勝者とします。燃料の量も互角の場合は、勝負は引き分けとなります。

Technical
Data
File

惑星開発目的用
大型ロボット
D.O.G

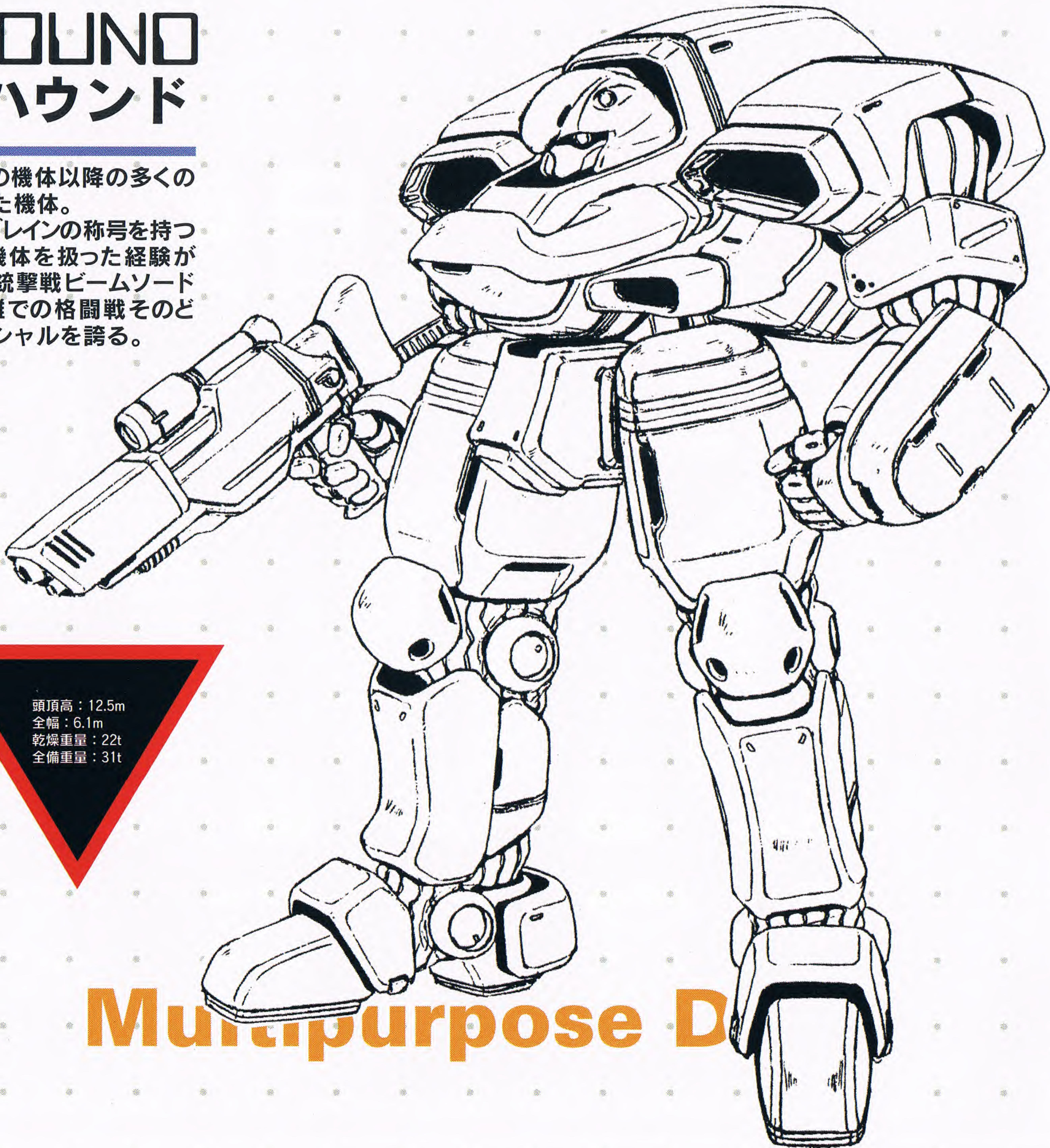
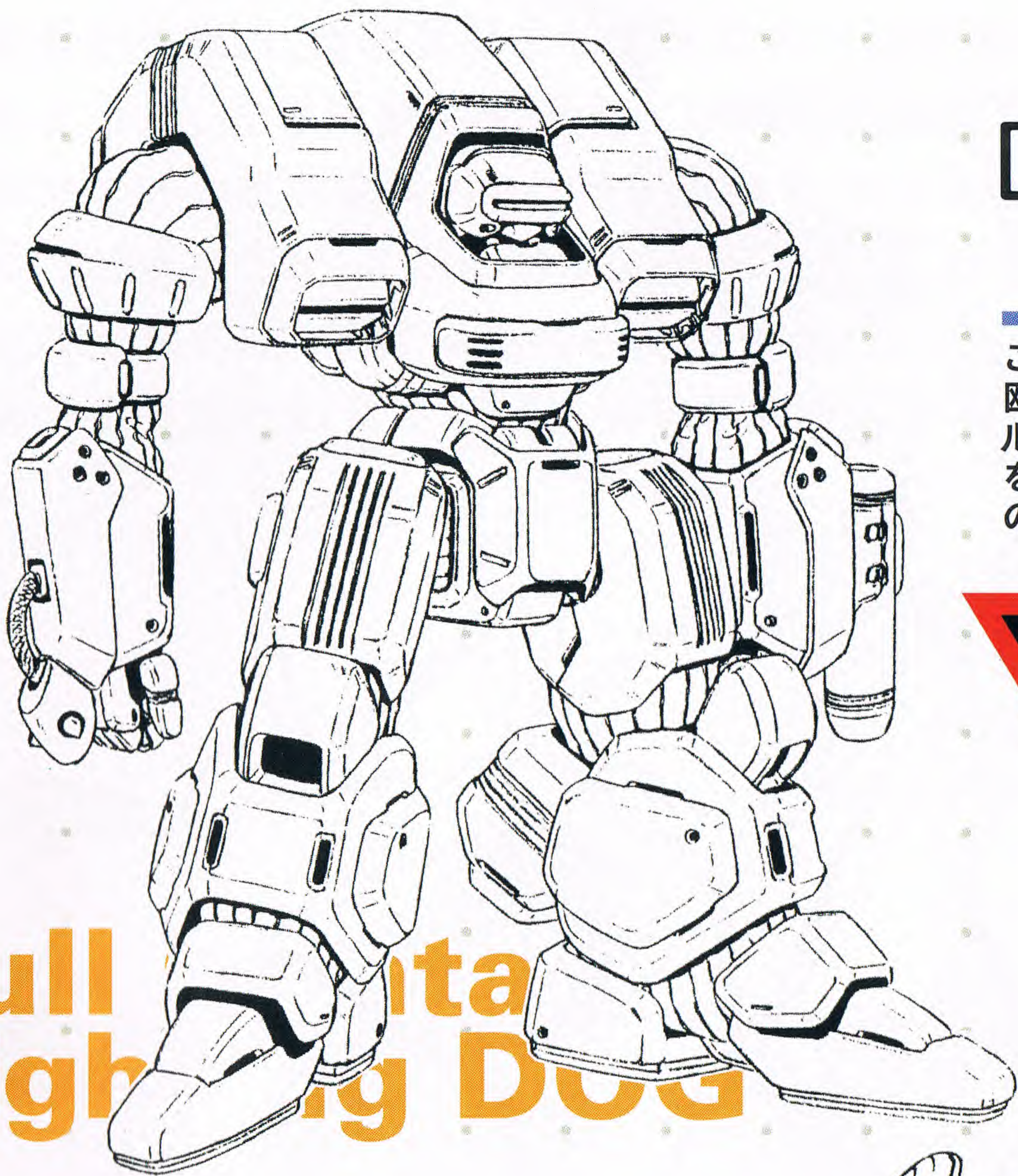
DEVELOPMENT OBJECT GIANTROBOT

設定資料集

宇宙開発に、惑星面戦闘に、様々な局面に投入され活躍するDOG達であるが本来BREEDERの思考回路プログラミングがなければ、ただの鉄くずである。BREEDER達は、DOG達をより的確に作動させるためにプログラミングを行うが、同時に、それぞれのDOG達の思考回路には、BREEDERの個性が大きく反映される。つまりDOGは、BREEDER自身の分身であり、戦闘兵器と呼ぶには、あまりにも人間くさい一面を持っている。BREEDER達もそう言った個性の反映を実際に楽しんでおり、自ら所有する機体に他のDOGにはない、BREEDERオリジナルのカスタマイズを多く加える傾向がある。したがって、宇宙軍所属のBREEDERが所有するDOGでさえ、厳密な統一規格というのは存在しない。このページで紹介する、各DOGの機体の外観や詳細も、決してこれがオリジナルのDOGだと言うわけではない。今日も遠く銀河系のどこかで、BREEDER達は彼らの自慢のDOGを、駆っていることだろう。

ELKHOUND
エルクハウンド

エルクハウンド、この機体以降の多くの設計で基本となった機体。
現在、フロンティアブレインの称号を持つ者の20％は、この機体を扱った経験がある。中長距離の銃撃戦ビームソードを駆使した、近距離での格闘戦そのどれもに高いポテンシャルを誇る。

頭頂高：12.5m
全幅：6.1m
乾燥重量：22t
全備重量：31t

Multipurpose D

COMMONDOLL
コモンドール

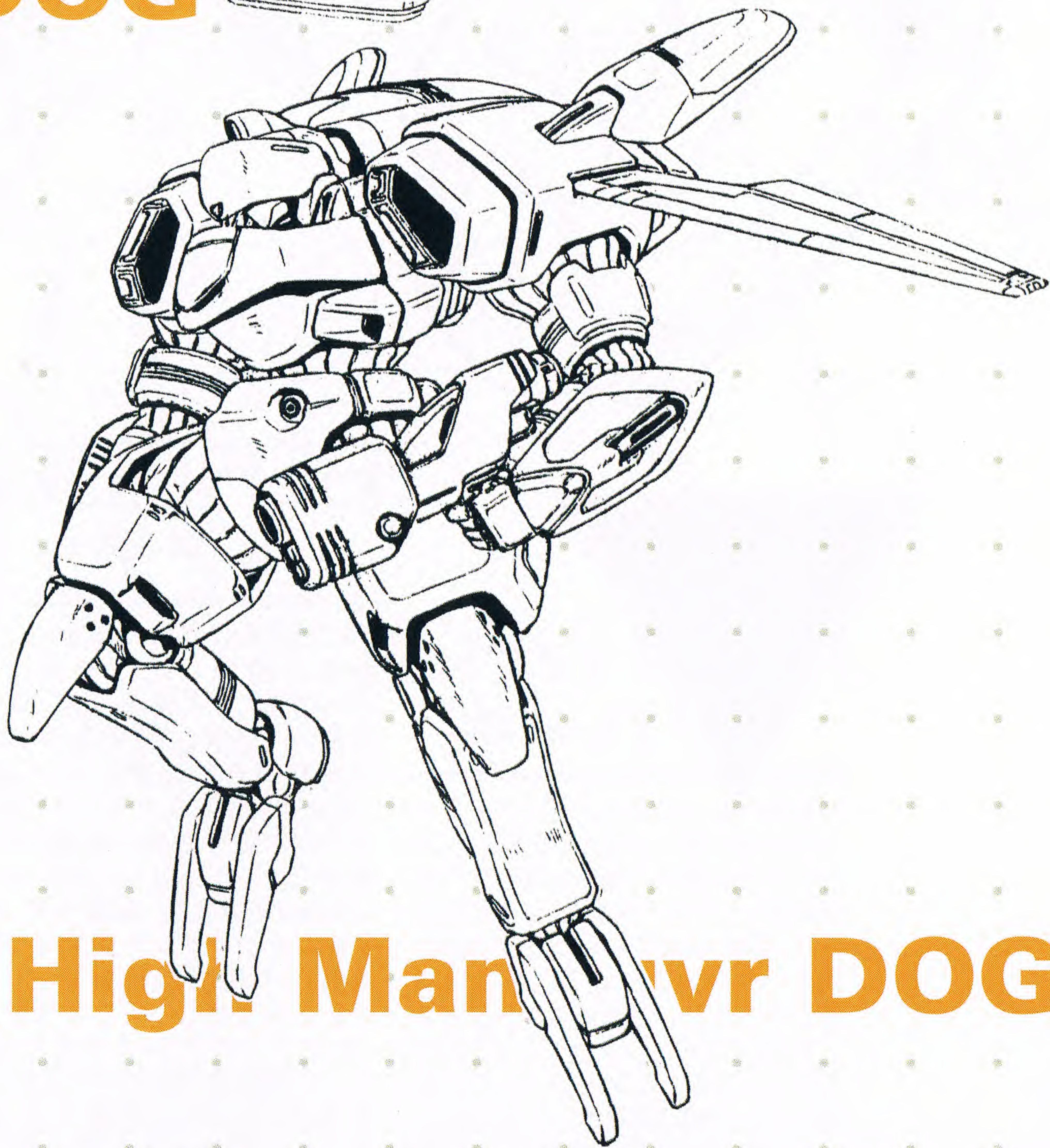
この機体の最大の特徴は、自らの拳で敵を、まさに殴る攻撃である。右腕に装備された、プラズマナックルが炸裂すると、ベテランの兵士でも思わず歓声をあげるという。エルクハウンド以上に、BREEDERの個性が、反映される機体である。

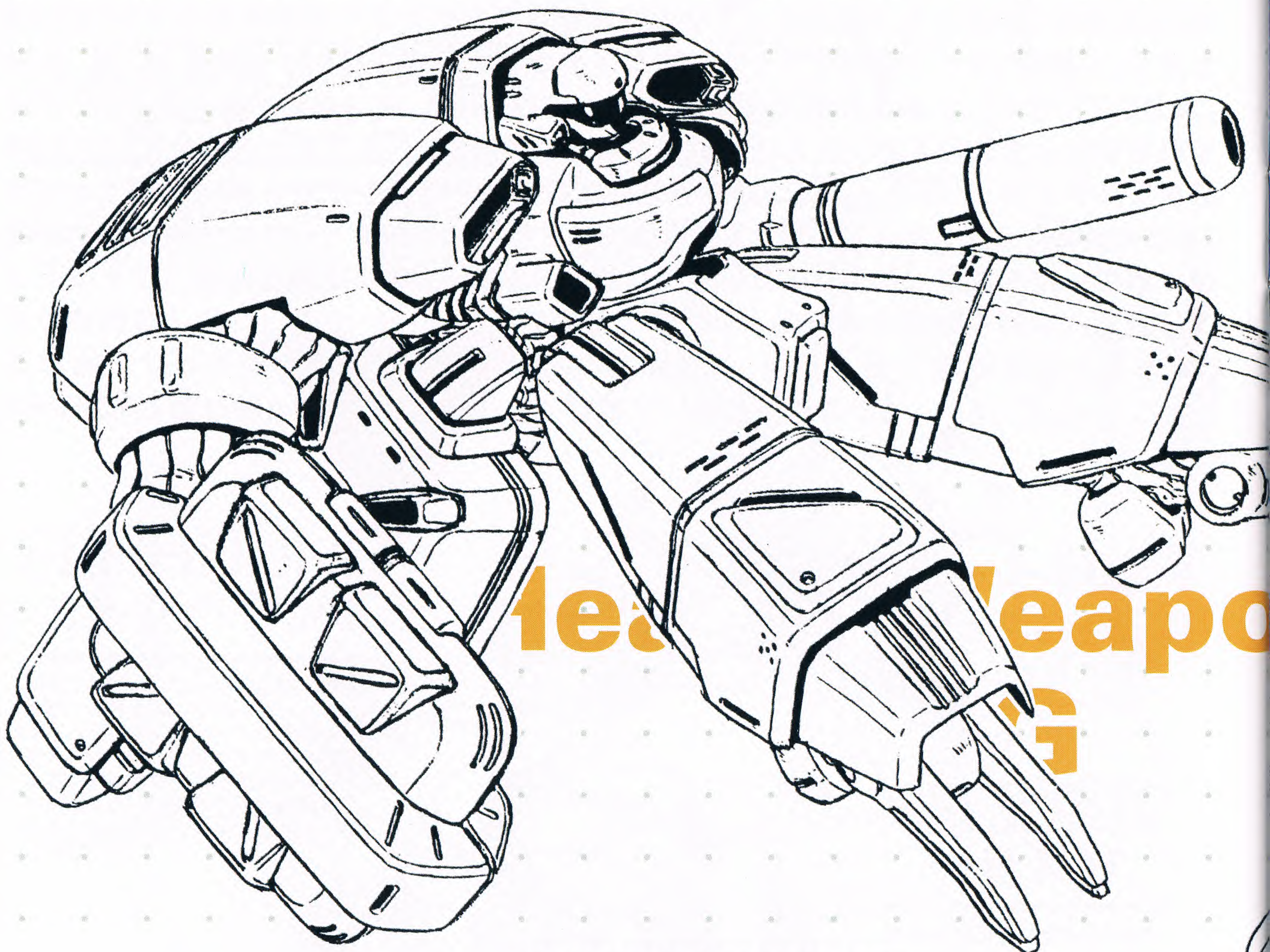
頭頂高：13.0m
全幅：8.4m
乾燥重量：25t
全備重量：33t

Full ... ta...
Figh... g DOG

VIZULAR
ビズラー

大空の王者と言うには脆弱な機体である。そのため、唯一の武器である高速飛行能力を活かした攻撃を行う。余り、力押しの攻撃を得意としない。ただ若いBREEDERは、この機体を使用したがる。

頭頂高：8.9m
全幅：7.8m
乾燥重量：17t
全備重量：23t

High Man... vr DOG

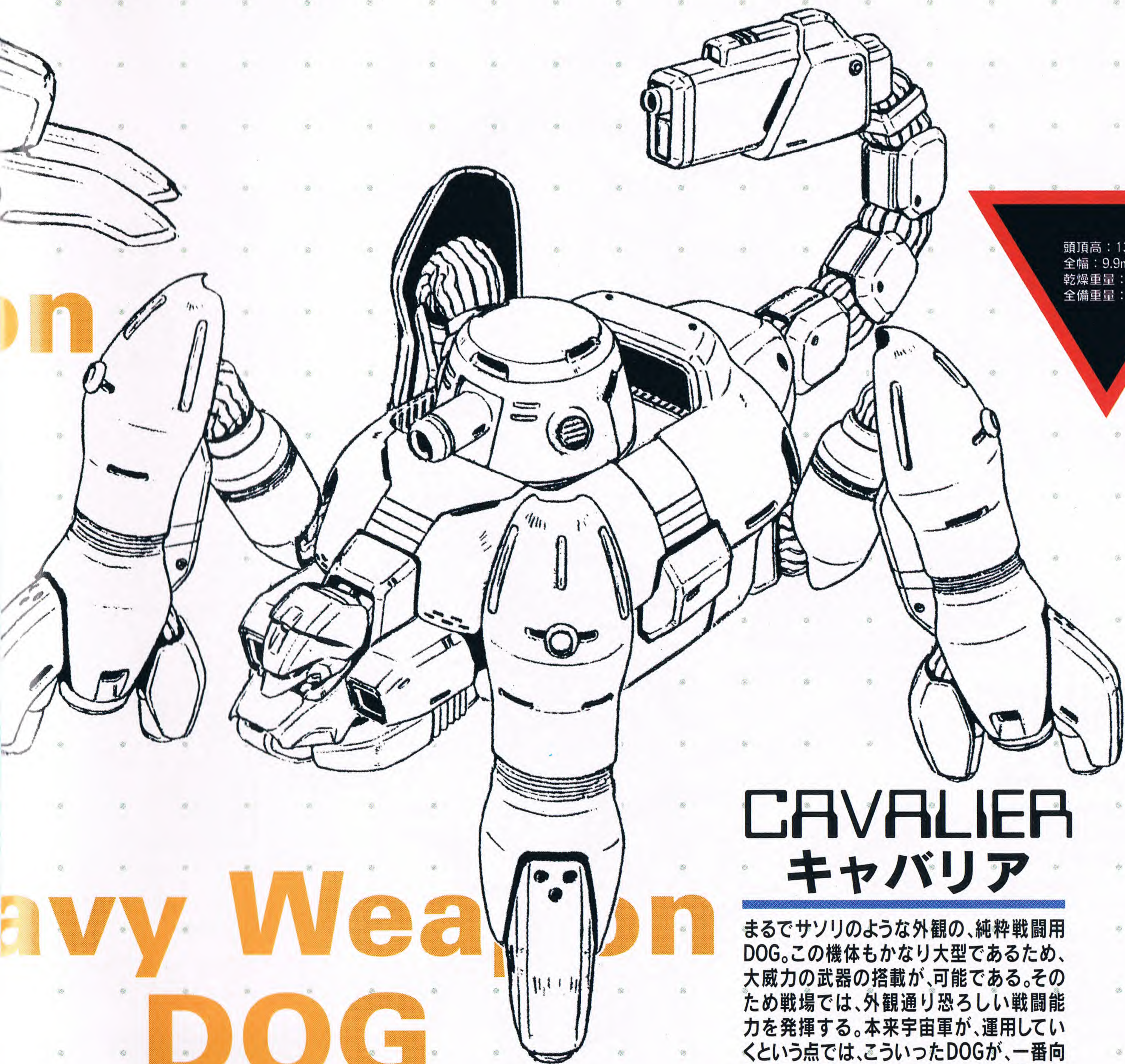
TECHNICAL DATA FILE

BEARDEAD
ベアデッド

頭頂高：15.5m
全幅：12.8m
乾燥重量：53t
全備重量：62t

BREEDER達のDOGを使った犯罪が、急激に増加したため軍は、従来のDOGでは力不足と判断、強力で大型武器と、分厚い装甲を持つ重戦闘用DOGの開発計画を立てた。結果、誕生したのが、このベアデッドである。軍のオーダー通りの高い戦闘力を実現した機体だが、それ以上に高い維持費に多くのBREEDERが、破産寸前。結果的に、日常のメンテナンス費用を稼ぐため、意外と小規模な作戦などにも投入されることが多い。そして作戦終了後は、またメンテナンスの繰り返し。よってこの機体を手放すBREEDERも多い。昨今の中古DOG市場では、高値がつきにくい機体となっている。

本来の意義から離れ、戦闘兵器として巨大化を続けるDOG。それは、かつて飛行機がそうであったように、より大量の武器とより多くの恐怖を運ぶ、死の使いとなった。そして、純粋戦闘用という単純なスペックを満たすために進化したこの2体のDOGを見るとき人は何を思うのだろうか。人類が宇宙開発の名目で、地球外の星々にこういった兵器を持ち込む事になったのは、やはり業なのだろうか。しかし、弱肉強食の宇宙開発の現状は、この様な強大な力無くしてその星に暮らす人々に平穏をもたらす事が、出来ないのも事実である。

on

avy Wea on
DOG

頭頂高：13.8m
全幅：9.9m
乾燥重量：31t
全備重量：45t

CAVALIER
キャバリア

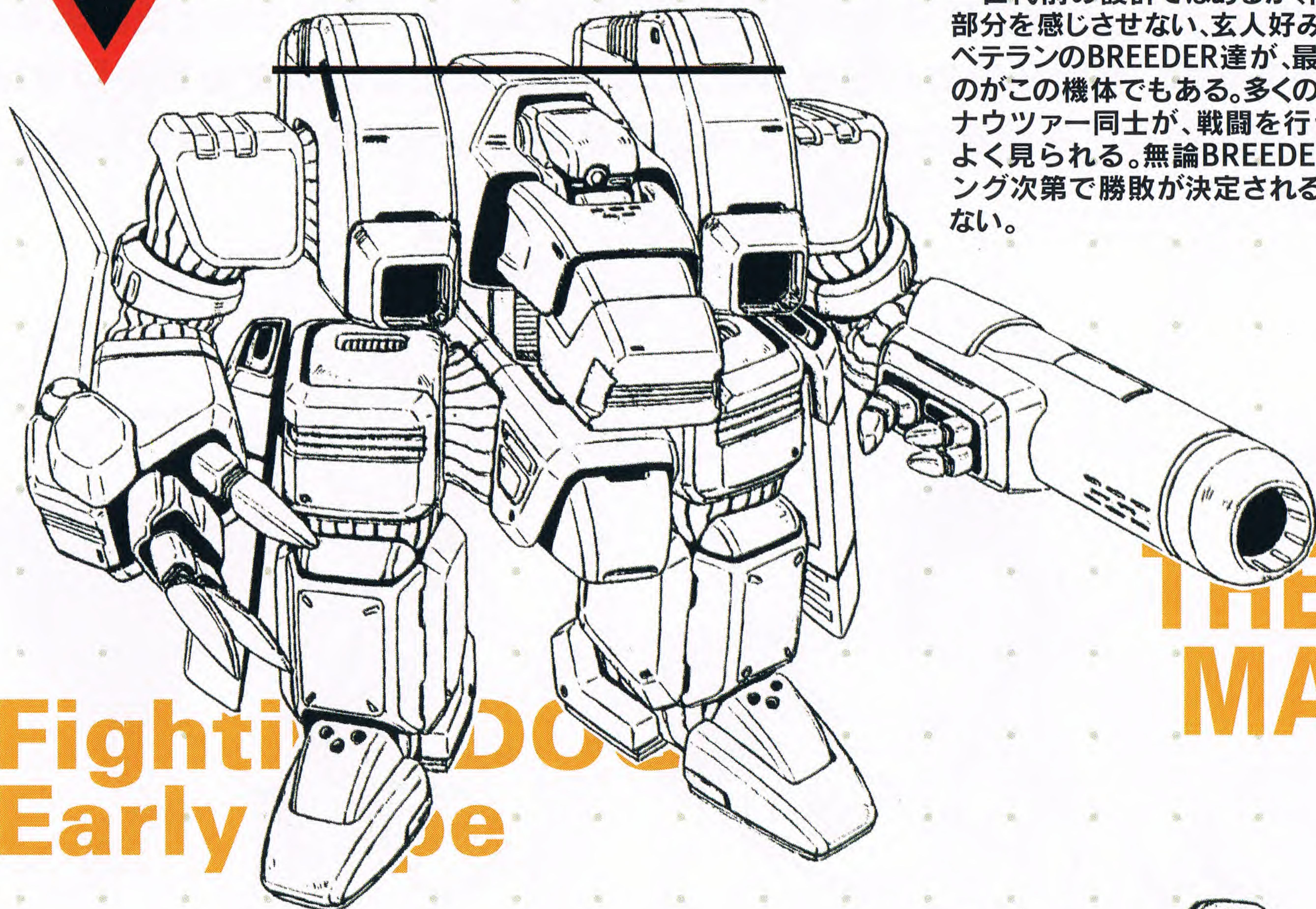
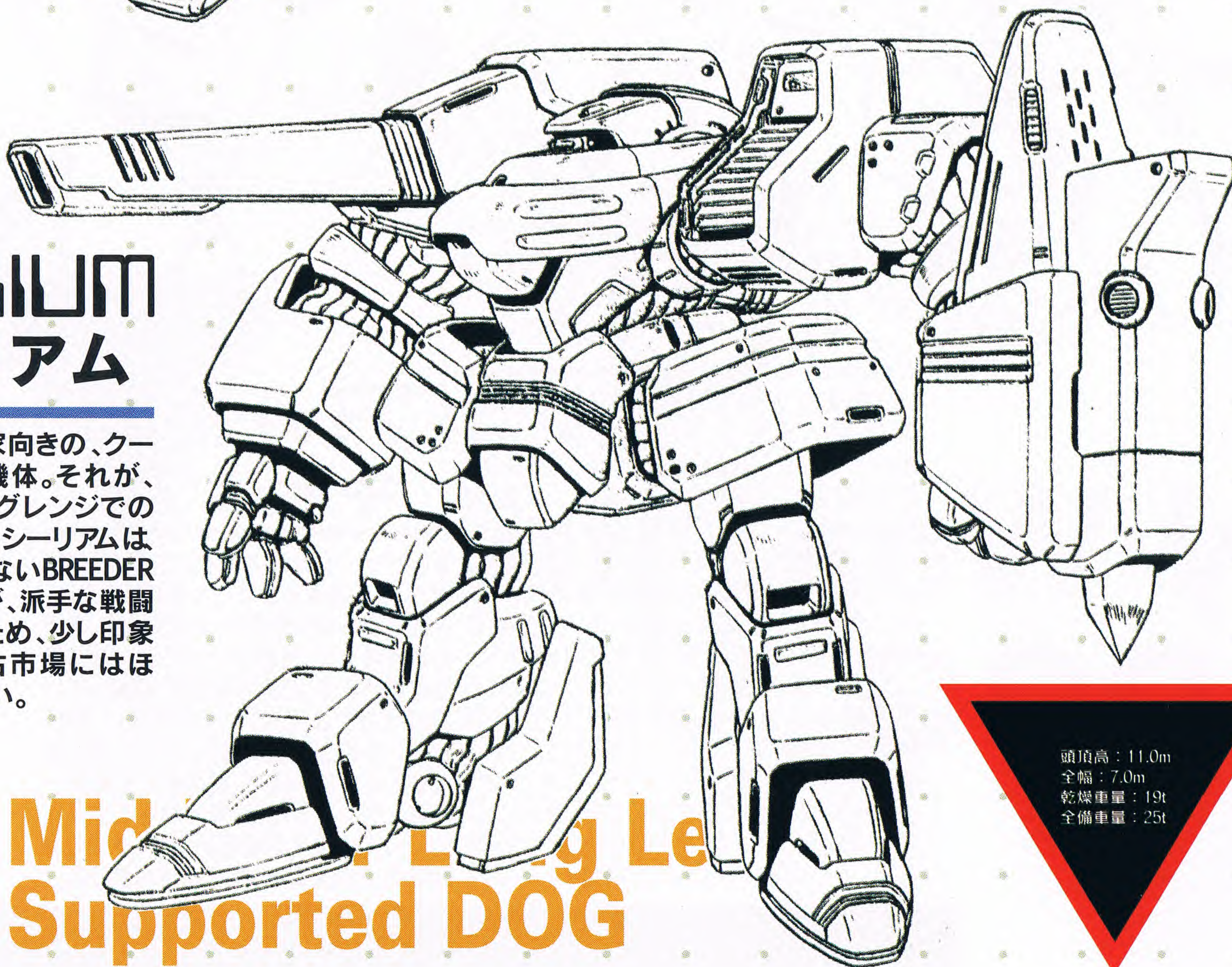
まるでサソリのような外観の、純粋戦闘用DOG。この機体もかなり大型であるため、大威力の武器の搭載が、可能である。そのため戦場では、外観通り恐ろしい戦闘能力を発揮する。本来宇宙軍が、運用していくという点では、こういったDOGが、一番向いているのかもしれない。ただし腕は装備されていないので、目の前で自動車一台転んでいても、元に戻す事さえ出来ない。ただひたすら戦闘用の機体。多くの傭兵達が、この機体を愛用するのも頷ける。

頭頂高：14.5m
全幅：10.3m
乾燥重量：27t
全備重量：38t

SHUNAWZER
シュナウツァー

一世代前の設計ではあるが、性能的にそんな部分を感じさせない、玄人好みのDOGである。ベテランのBREEDER達が、最も使用しているのがこの機体でもある。多くの戦場でこのシュナウツァー同士が、戦闘を行っている光景がよく見られる。無論BREEDERのプログラミング次第で勝敗が決定されるのは言うまでもない。

THE ONE
MACHIN

Fighti DOG
Early pe

SEERIUM
シーリアム

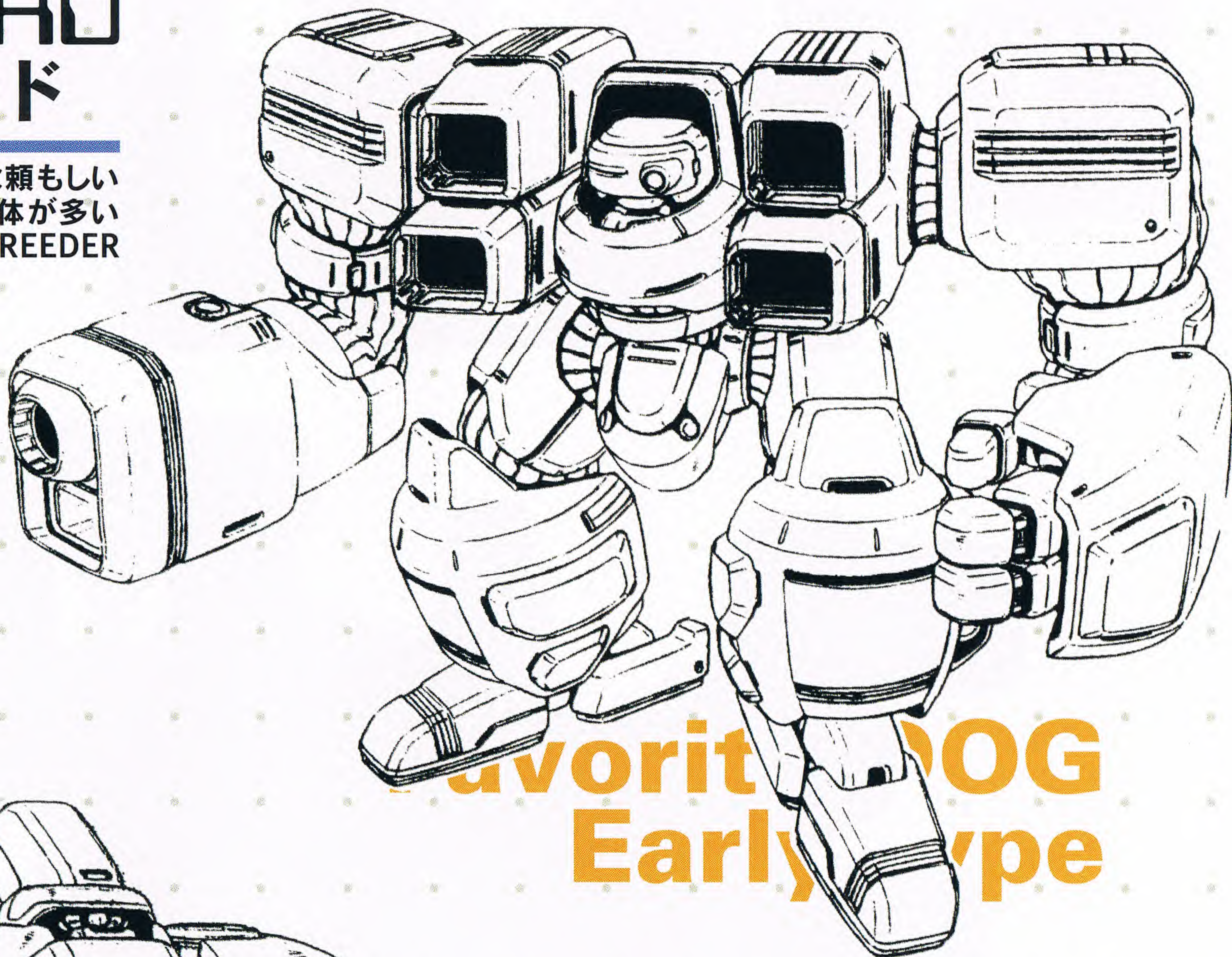
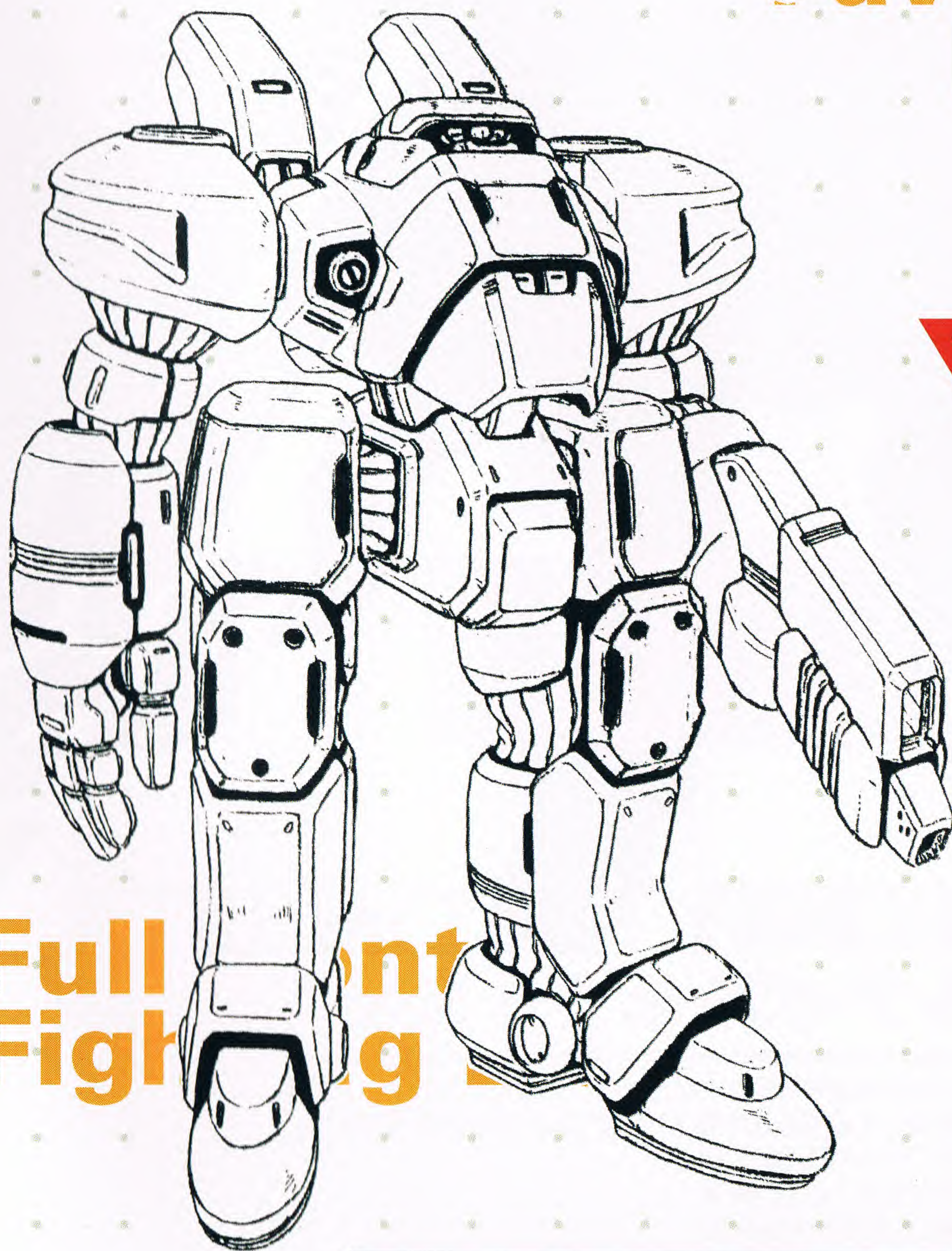
クレバーな戦略家向きの、クールでスマートな機体。それが、シーリアム。ロングレンジでの戦闘を得意とするシーリアムは、手を汚したがらないBREEDERには人気があるが、派手な戦闘には参加しないため、少し印象が薄い。ただ中古市場にはほとんど出回らない。

頭頂高：11.0m
全幅：7.0m
乾燥重量：19t
全備重量：25t

Mid Le
Supported DOG

SAMOYEAD
サモイェード

戦場を驀進する機関車のような頼もしいDOG。既に老朽化している機体が多いのだが、まだまだ一線、と老BREEDER達は言う。

頭頂高：14.0m
全幅：12.9m
乾燥重量：35t
全備重量：48t

頭頂高：13.1m
全幅：7.6m
乾燥重量：26t
全備重量：34t

MATHTIFF
マスチフ

DOGによる格闘技大会が行われれば間違いなくチャンピオンになる機体。だからといって、戦場で勝てる訳ではない。だからといって、弱い訳でもない。まさにこう言った点がDOGを汎用兵器としている点でBREEDER次第でまさに千変万化のマシーンなのだ。

TECHNICAL DATA FILE

SILHOUE

Secret Machine 1

DANGEROUS

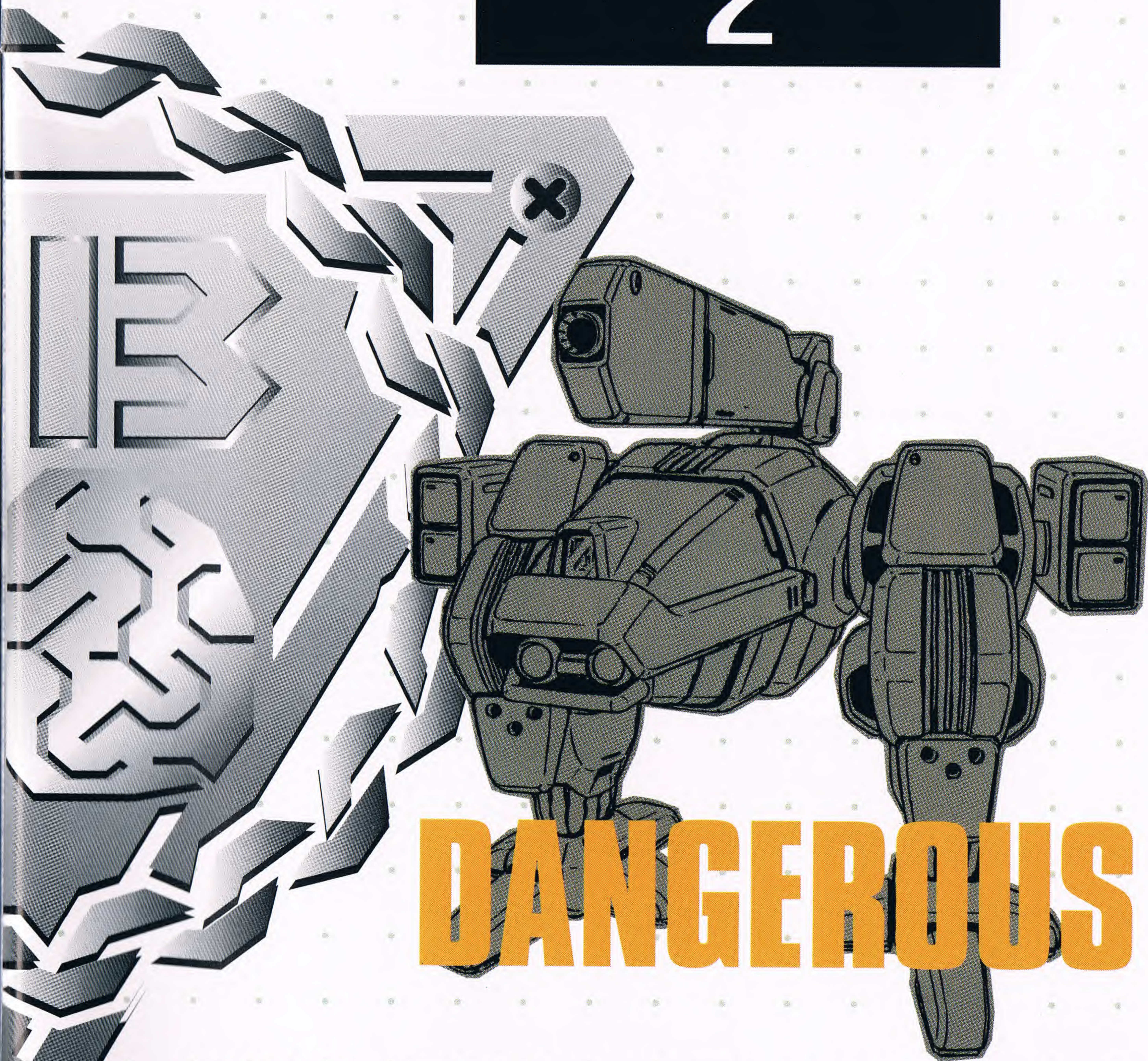
VELDIER
ベルディア

頭頂高:??.?m
全幅:??.?m
乾燥重量:??.?t
全備重量:??.?t

真偽のほどは定かではないが、軍が開発した最強のDOGらしい。全てのBREEDERがベルディアを駆ることを、夢見ている。君にもそのチャンスはある……。

TTE ONLY

Secret Machine 2

DANGEROUS

TW-Ia/TEST WALKER
テストウォーカー

厳密にはDOGではない。DOGが、対DOG戦を想定
した演習で使用される、標的ロボット。だが……。

頭頂高:??.?m
全幅:??.?m
乾燥重量:??.?t
全備重量:??.?t

TECHNICAL DATA FILE